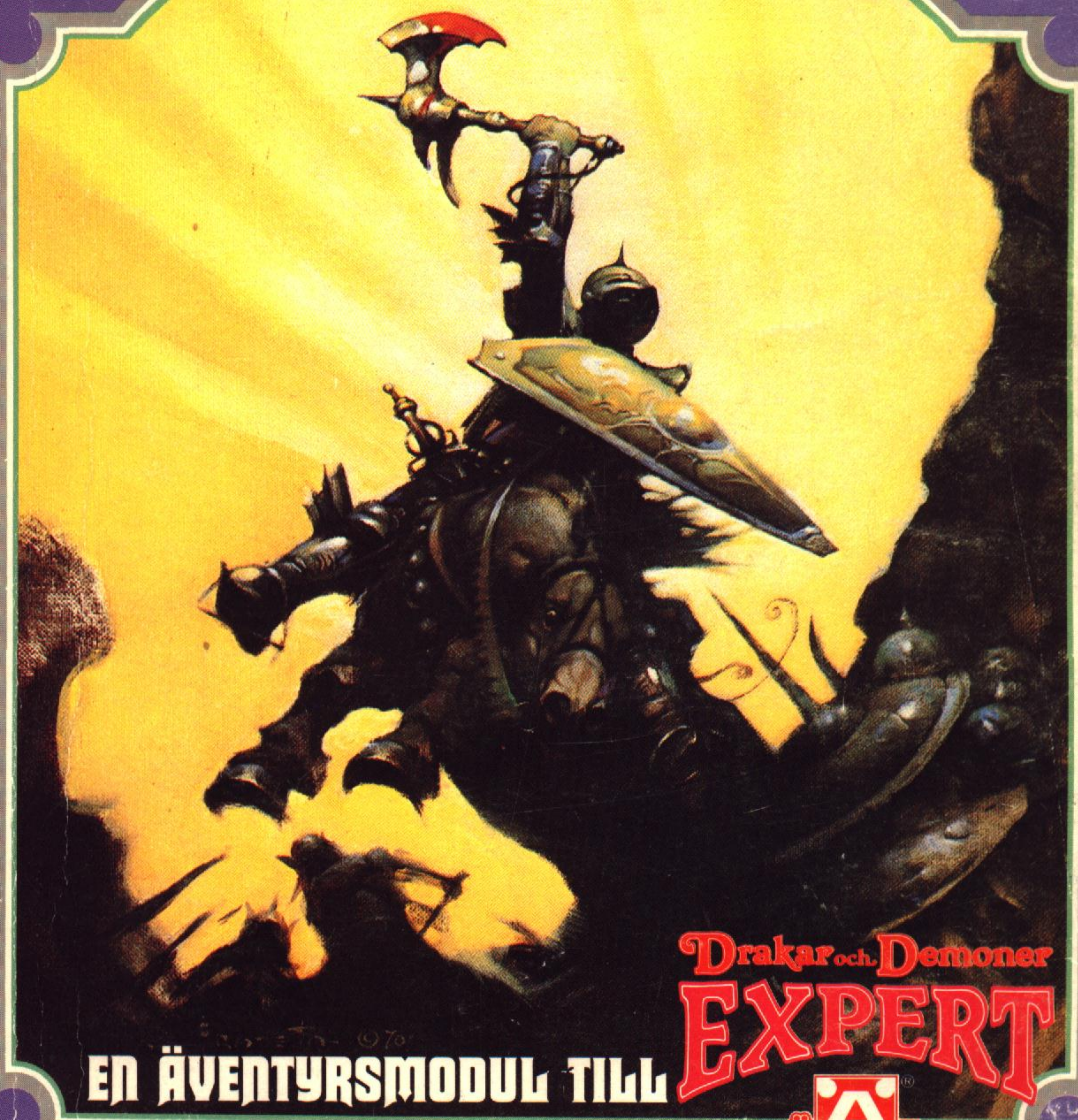


# EREBBATOR

# TRAKORIEN



EN ÄVENTYRSMODUL TILL

Drakar och Demoner  
**EXPERT**





# TRAKORIEN

## KONSTRUKTION

Erik Granström

## OMSLAG

Frank Frazetta

## REDIGERING

Olle Sahlin, Anders Blixt

## KORREKTUR

Henrik Strandberg

## GRAFISK PRODUKTION

Stefan Thulin

## ORIGINAL

Stefan Thulin

## KARTOR

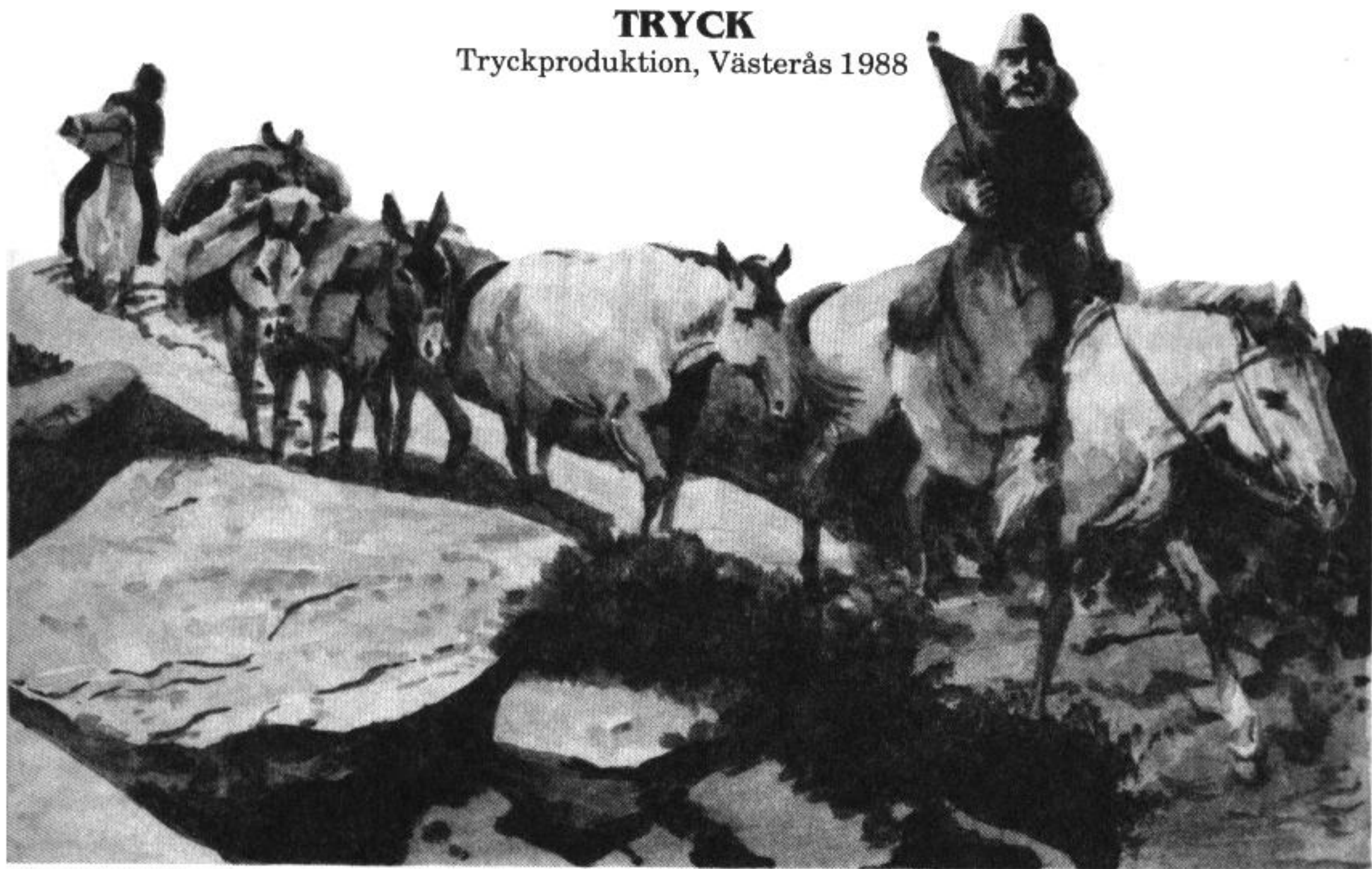
Anne-Sophie Quarnström

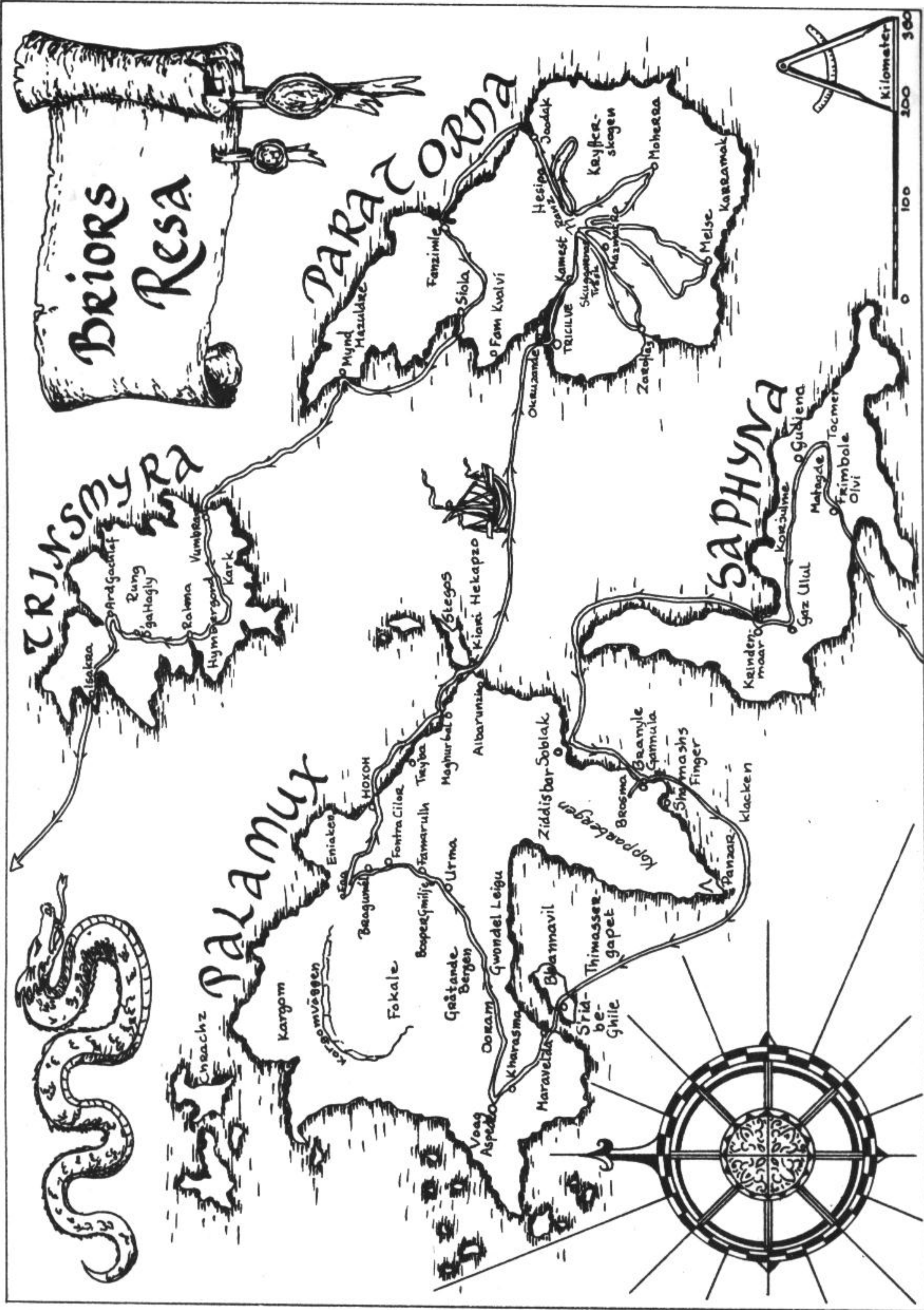
## ILLUSTRATIONER

Marc Grieves, Tony Darwiche

## TRYCK

Tryckproduktion, Västerås 1988







# FÖRORD

Som så många säkert misstänkt var äventyret *Svavelvinter* bara början. Under åren 610-625 efter Odo utspelade sig en serie mer eller mindre beklämmande skeenden i det örike vi kallar Trakorien. Jag avser att under de närmaste åren portionera ut denna historia i form av spelmoduler under samlingsnamnet "Den femte konfluxen".

Den modul du just läser i faller till viss del utanför själva äventyret, men är tänkt som en bas för kommande resor i Trakorien. Hugade spelledare kan också använda Trakorien som bakgrund till egna kampanjer efter behag.

Beskrivningarna är inte heltäckande, utan består av sporadiska reseskildringar, dokument, sånger och essäer som tillsammans ska

ge en lukt och smak av Trakorien under tiden 608-611 e.O. Det finns gott om uppslag, vita fläckar och halvt viskade rykten, som spelare och spelledare tillsammans kan utforska och expandera. (Den som vill får gärna berätta för mig om sina äventyr. Kanske kan en hopar små trakoriska äventyr ges ut i en egen spelmodul eller i Sinkadus. Jag nås c/o Äventyrs-spel.)

Någon läsare kanske upptäcker att namn och detaljer ibland har lånats från den italienska renässansen och från bronsålderns Sumer och Akkad. Detta är ingen slump, och jag vill inte heller förneka sådana lån. Läsaren bör inte förargas, utan istället sätta tummarna i bältet och yvas över sin stora bildning.

Erik Granström  
Uppsala, maj 1988

# BRIORS INLEDNING

## KÄRA VÄNNER!

Låt mig få berätta om en resa jag företog på nordhavets öar åren 609—611 eO, de år som kallats "rättans triad", och som innebar slutet på den långa svavelvintern.

I dessa dagar färdades jag genom Trakoriska rikets domäner som en enkel munk under namnet Brior Brådfot. Vandringen förde mig från Saphyna via Palamux och Paratorna till Trinsmyra, varifrån jag fortsatte till Marjura med en handelskonvoj på den då ännu livligt trafikerade svaveltraden mellan Tricilve och Arhem. Min avsikt var att utröna rikets särart, ty stjärnorna lät ana att stora öden inom en snar framtid väntade Trakoriens folk.

På Marjura bevittnade jag de märkliga och olycksbådande händelser som ledde till konungariket Cruris återupprättande, varom jag tidigare berättat i skriften "Svavelvinter". Jag fruktar emellertid att dessa händelser blott är början på långt värre skeenden, och anar med

skälvande kusel hur tiden dras samman mot en ödespunkt; mot den femte konfluxen.

Innan krönikan om svavelvintern kan fortsättas förefaller det mig dock nödvändigt att närmare beskriva Trakoriens öar, vilket alltså är främsta orsaken till mitt dokument.

Min vän och lärare i kalligrafisk historik, alven Simenard Froim av Tricilve, menar att kunskap är ett vapen som endast bör anföras kända och pålitliga huvuden. Denna överdrivna försiktighet synes mig emellertid vara en särskild alvisk svaghet, ty i alvernas obegränsade liv kommer alltid ett andra tillfälle. För oss dödliga och otåliga människor synes mig tiden däremot vara inne att samla allt kunnande till krig mot ondskan och barbariet.

Präntat året 618 eO  
i Stangvillers klippa  
invid Gryppas vik  
av Brior Brådfot



# SAPHYNA

## Frimbole Olvi

Ingen kan hysa annat än välvilja för den blommande staden Frimbole Olvi dit man anländer efter sjöfärden över Saphynersundet.

Mullen på Frimbolinerslätten är så bördig att innevånarna vid missväxt blandar den direkt med mjöl, och av blandningen bakar ett såväl närande som välsmakande bröd. Om sommaren driver denna mull upp kaskader av humle och korn som bönderna kokar med svart betsirap och sedan brygger till öl. Man är med rätta mycket stolt över sitt öl och har den goda seden att bjuda var främling ett stopp redan i hamnen.

Mitt första, och fortfarande bästa minne från Saphyna är därför ett gott mått öl på kajen i Frimbole Olvi, ett öl lika tjockt, mustigt och svart som gåsblodsoppa.

Min trakoriska resa hade inletts med en stormig överfart från ön Bzegusta. När vinden tog fart i Saphynersundet, var jag många gånger på väg över relingen som ett frivilligt offer till djupens grymma gudinna Anxalis. (Må hennes hår falla av som rutten tång, eftersom jag nu är tillbaka på fastlandet!) Min räddare, en resande köpman och äventyrare vid namn Baldyr Brummare, blev i stillsammare väder min gode vän och följeslagare på resan. Hans tillnamn faller sig naturligt sedan man hört det utdragna bölande som hos honom ersätter normala människors skratt.

Baldyr är en berest mångkunnig man som lärde mig mycket om trakoriska seder och bruk, men hans kunnande lämpar sig dessvärre sällan att fästa på anständiga pergament.

Förutom från Bzegusta, kan den mer äventyrlige nå Saphyna från Magilre eller från staden O längst inne i Rahm Nakras vik. Staden O heter verkligen bara "O". Enligt sägnen yttrade stadens grundare, den heliga Kornella, detta ljud när hon första gången skådade nakrernas oblyga klädsel. Hennes "O" imponerade så mycket på dessa urinnevånare, de kunde nämligen på grund av hundraårig inavel inte längre truta med munnen, att de bar henne i guldstol till sin by, och döpte om den till just O. Tyvärr lärde de sig aldrig uttala namnet, utan tvingades använda beteckningar som 'staden-man-inte-kan-säga' eller 'den-där-sta'n-ni-





vet!'. Med tiden ägnade nakrerna så mycket tid åt frustrerade språkövningar att de glömde allt annat och dog ut, men staden lever vidare. Jag återkommer till staden O vid senare tillfälle.

En afton, jag tror det var på överresans tredje dag, pekade Baldyr Brummare över vattnet in mot den nedgående solen. Med viss ansträngning kunde jag där urskilja en hög, avrundad silhuett. Jag frågade om det var en sovande val, men Baldyr flinade åt min okunighet, vilken han fann "avgrundsdjup som det hål genom vilket jordskivans axel löper". (Han menar att Altor är platt, vilket även jag plägar betrakta som möjligt)

"Det där, käre Brior, är raugoner", upplyste han och kisade mot solen.

"Man ser dem sällan så här långt in i sundet, vilket är en god sak, men längs kusterna vid Lasemos kallas de 'havsspindlar' eller 'mördarkrabor' och är en stor plåga. Hade vi stött på dem bara några veckor tidigare på året vore vi nu alla ämnade för döden!"

Som detta var i månaden taragan, ägde vattnet liksom luften en avsevärd kyla. Baldyr menade att just kylan gjorde dessa raugoner slöa till sinnes och därför obenägna till jakt, vilket alltså var den enda orsaken till att jag ännu kan krasa min gåsfjäder mot pergamentet.

Medveten om min reskamrats sinne för goda berättelser, men likväl fascinerad av den flytande kolonin vid horisonten, tog jag tillfället i akt när jag senare kom till Tricilve, denna lärdomens pärlebädd, att vid kejsarliga biblioteket studera en avhandling i ämnet.

I sanning fann jag raugonerna skrämmande och över måttan glupska, även om jag fortfarande tror att vi såg en sovande val den gången.

Folket i Frimbole Olvi är liksom på hela Saphyna mycket vänligt.

Genom historien har staden med den omgivande slätten låtit sig erövrast av främlingar utan att göra motstånd. Eftersom jorden är så omåttligt bördig finns det nämligen tillräckligt för alla oavsett hur mycket erövrarna för bort eller stugar undan.

Det berättas om härföraren Hiatus Neffro, känd som "den galne milacken", att han efter en motståndslös marsch in i Frimbole Olvi året 288 eO ville straffa landets befolkning för dess feghet. Hans rådgivare ansåg detta helt onödigt, men hängdes mangrant i tungorna för mjäktigt tal.

Efter denna nesliga handling instruerade

härföraren sina knektar att föra till skeppen en tredjedel av allt användbart de kunde finna inom tre dagsmarschers avstånd. Ingen vågade invända, utan ordern utfördes till punkt och pricka med påföljd att milackernas hela handelsflotta överlastades och gick till botten inom sju timmar. Hiatus Neffro lyssnade under tiden till musik av puka och fick inte störas.

Då han omsider såg de sjunkna skeppens masttoppar sticka upp ur hamnbassängen, blev härföraren så rasande att han personligen grep en fackla och red i sporrsträck ut över fälten där säden stod manshög med sina mogna ax. Hans avsikt var att sätta eld på 'hela detta förbannelsernas och käringarnas maskbo'.

Även denna handling var mindre lyckad.

Det torra vetet brann som fnöske och brände på några ögonblick upp hela invasionsarmén som kamperade i närheten. Brinnande tygtrasor från lägertälten for i sin tur till väders och antände krigsskeppen som ankrat ute i flodfåran.

Det sägs att Hiatus Neffro, som var en inbiten spelare, då han såg förödelsten kastade sina bästa tärningar av elfenben ut i floden, vars namn är Rubakin, mumlade om viktade tabeller och levde resten av sitt liv som eremit uppe i Matagdebergen. Många påstår, men sådant berättas förvisso alltid, att hans ande än i denna dag vandrar längs floden Rubakins stränder, nertyngd till utmattning av de limpor och stekta fåglar som putar ur hans fickor.

## Frimbolinerslätten

Baldyr Brummare och jag vilade under ett par dagar upp oss i Frimbole Olvi, som visserligen är en stor och livlig, men ändå händelsefattig stad. Därefter fortsatte vi norrut.

Vår färd över Frimbolinerslätten tog närmare två veckor i anspråk trots att en vältrimmad trupp knektar torde kunna passera den på mindre än två dagar. Den väg vi valde var dock ingalunda rät, utan följde en av Baldyr Brummare uppgjord plan, avsedd att föra oss till alla de byar vars speciella läckerheter gjort trakten omtalad.

Vi blev heller aldrig besvikna. I varje by erbjöds vi husrum och mat utan misstanke på ill-såt. Ja, sådan är frimbolinerbondens godtrogenhet att jag vid flera tillfällen placerades i pigornas kammare, vilket dock beredde mig föga glädje, då min sömn stördes av det myckna tisset och fnitter som stundom blandades med re-



na handgripligheter. Mer än en gång nekade våra värdar betalning för sina tjänster eller nöjde sig med en sång från mitt avlägsna hemland.

Då vi slutligen stod inför Matagdebergens fot med slätten bakom ryggen, var vi liksom stinna sommarsvin av det myckna ätandet. I fetma liknade vi därvid frimbolinerna, vilka utan undantag är överviktiga. Exempelvis anses barnen i denna trakt vara magra om man utan sked kan finna deras fingrar innan sex månaders ålder.

Mitt huvud spann som en sylf av vårfestligheter, bröllop, barnadop och inte minst av namnen på alla de telningar till vilka jag nu var gudfar. Ändå fann jag mina pergament tomma och gula. Jag lärde därav den visdomen att gott leverne har sina fördelar, men även ökar kroppens och sinnets flegma.

## Matagdebergen och Tocmerskogen

Matagdebergen stiger, såsom berg ofta gör i Trakorien, utan förvarning ur lerslätten, varefter de ränner mot skyn i avskräckande branta klippväggar. Varken Baldyr eller jag kände större lockelse till ansträngande klättring med den vikt vi samlat runt våra kroppar, utan beslöt istället att söka en väg öster om bergens rand. Vi inledde vår vandring med att förära merparten av den tunga matsäck man lastat på oss i byn Guffi, varpå vi svor att börja ett värdigare leverne. Saphynska byar har ofta namn som Guffi, Possi, Mullo och Kvoppe, ord som i öbornas öron uppenbarligen ljuder rart och hemtrevligt.

Floden Rubakin, som här löper längs bergens fot och samlar på sig en mängd mindre bäckar, förde oss in bland de kullar som hyser halvlängdsmännens hålor. Tyvärr flöt strömmen så strid att båtfärd var omöjlig i den riktning vi önskade fara, varför vi snart återfick våra sedvanligt sköna och smärta former av det myckna vandrandet.

Liksom människorna är även halvlängds-männen på Saphyna artiga, vartill de även driver utmärkta värds-hus, där man dock ingalunda tillåts betala med sånger. De var emellertid ovilliga till närmare umgänge med människor, och i synnerhet med oss, varför vi inte såg mycket av deras boningar eller seder.

Baldyr Brummare erkände så småningom att han varit i trakten tidigare och under lätt rus upprepat sjungit sången "Va' har'u





har'u för'e, lilla pyre?", vilket kan ha påverkat mottagandet.

I den lilla byn Pjullo vid sjön Limmarsfjäset, där man kokar ett särdeles starkt trälim av björksav och oxblod, tvingades vi åter välja mellan vägen över bergen, som här är något lägre, eller att gå genom skogen Tocme. Vi valde liksom tidigare den plana marken, men förstod att byfolket ogärna själva besökte Tocmerskogen. Jag frågade om faror dolde sig bland träden, men fick en axelryckning till svar. Man plockade ofta utsökta nötter i skogsbrynet, men gick ogärna längre in. Vi skrattade åt dessa försiktiga landsbor, gav dem rådet att rulla snören i sitt spår om de var så rädda för vilsnad och gav oss åstad i gryningen.

Tocmerskogen visade sig vara tämligen ofarlig. Den var däremot full av mispelsnår. Mispeln är som alla vet en blåblommande buske med rörliga frön, vilka för att kunna gro behöver suga i sig en droppe blod. Med sina hulingar hakar de fast i pälsen eller kläderna på förbipasserande varelser och kravlar sig in till skinnet som de genomsticker med sin tagg.

Efter någon timmes tapper färd tvingades Baldyr och jag ge upp den ojämna kampen mot utsvultna fjolårsfrön och vände skamsna åter till byn vid Limmarsfjäset. Hela byns befolkning, såväl människor som halvlängdsmän, hade samlats för att ta emot oss. Detta var speciellt nesligt för min nästan nakna reskamrat. Han hade i ett raseriutbrott gått i närkamp med en av buskarna och efteråt tvingats ta av sig kläderna som var så fulla av mispelfrön att de kravlade runt på egen hand.

Ändå stannade vi i Pjullo till nästa morgon, där folk plötsligt månade om att hålla oss kvar, som för att dra mesta möjliga ur sin skadeglädje.

Vi lärde i byn att det inte finns någon bra väg mellan Frimbolinerslätten och staden Gudiena på andra sidan Matagdebergen. Att runda Tocmerskogen vore dels tidsödande, dels vanskligt eftersom Saphynas östra udde, halvön Miasma bortom skogen, är ett enda stort träsk där luften är mindre hälsosam för människor. När vi envisades, ritade man slutligen en karta med kända vandringsleder över bergen, men varnade samtidigt för rövare i passen. Då morgonen kom tog vi oss alltså över Matagdemassivet på snirklande stigar. Några rövare såg vi aldrig. De få herdar vi träffade bjöd in oss som gäster, gav oss varmt öl och gnuggade våra frusna fötter med björnmossa.

## Gudienerslätten

Staden Gudiena är till skillnad från Frimbole Olvi starkt befäst. Här bor den populäre kondottiären Ripigus Oxenklöv av Bhannavil, som leder styrkorna på Saphyna sedan ett tiotal år tillbaka. Redan när kontraktet undertecknades mellan Oxenklöv och dåvarande primus prokuratorn från Paratorna (hans namn har tyvärr fallit ur mitt minne), imponerade härföraren genom att inför Shamash och Trocuspa svära att försvara ön med sitt liv. Detta var helt onödigt men typiskt för en gammeldags adelsman från Palamux.

Ripigus Oxenklöv har grovt delat sin här mellan Gudiena och Gaaz Ulul i väster. De två huvudgarnisonerna patrullerar var sin halva av Saphyna, medan kavalleriet i Gaaz Ulul även betjänar Frimbolinerslätten, då södra landsvägen ger de beridna trupperna stor rörlighet, vilket är en fördel vid räder från pirater eller raugoner.

Slätten mellan Gudiena och hamnstaden Tigöld är nästan lika bördig som runt Frimbole Olvi, men mer riktad vad gäller gröda. Således odlas i stor mängd coffabusken, av vars nötter paratornier och saphynier brygger coffa om vintern. Dessutom driver de många klostren och läkeskolorna upp kryddor samt allehanda läkeörter.

Brygden zombin, som fortfarande används till dövande av krampsjuka eller till mildrande av våldsmän, blandades för första gången av drogmakare i Gudiena. Sedan min berättelse från Marjura publicerades, har många undrat över denna drog, och jag riktade därför en allmän förfrågan till akademien i Tricilve över ämnet. Jag väntade mig inget svar på en så direkt framställning i en känslig fråga, men har överraskande nog fått en uttömmande översikt.

Eftersom svaret ger en god bild av paratorniernas syn på Saphyna, och dessutom berättar såväl om zombinet som om det märkliga slag på Gudienerslätten som i historierullarna kallas "ylarnas afton", återger jag brevet i sin helhet. Jag har tagit mig friheten att kommentera texten där så syns mig motiverat. Det bör vidare poängteras att den förolämpande tonen i detta dokument är typisk för alla paratornier av rang. Blygsamhet anses på Paratorna vara ett tecken på svaghet och inställsamhet.



## "RÖRANDE SAPHYNA, YLAR- NAS AFTON SAMT TILLKOM- STEN AV BRYGDEN ZOMBIN.

*Nedpräntat av Sunimax Synhestållt, bärare av  
den bjällrande hatten, tillika primus scriptarius  
av sångernas akademi, den enda, av Tricilve.  
Präntat under den femte av veckans dagar.*

Allt sedan vårt rikes historia kommit att intressera vissa lärda sekter i fjärran land, har till vår akademi inkommit legio spörjande skriftabud om alkemiens läror rörande Zombinerbrygdens kokande och finare verkan.

Enär flera, av oss utsända ögontjänare, låtit höra att dessa konungariken övar föga hot mot Trakoriske värden och domäner, har det nådigast skänkts mig befallning att upplysa det barbariets mörker som därstädes synes råda.

Följen således, I snokande herrar och horor<sup>1</sup>, min pärlesträng av bildad kristall, efter vars och ens hugnad och huvud:

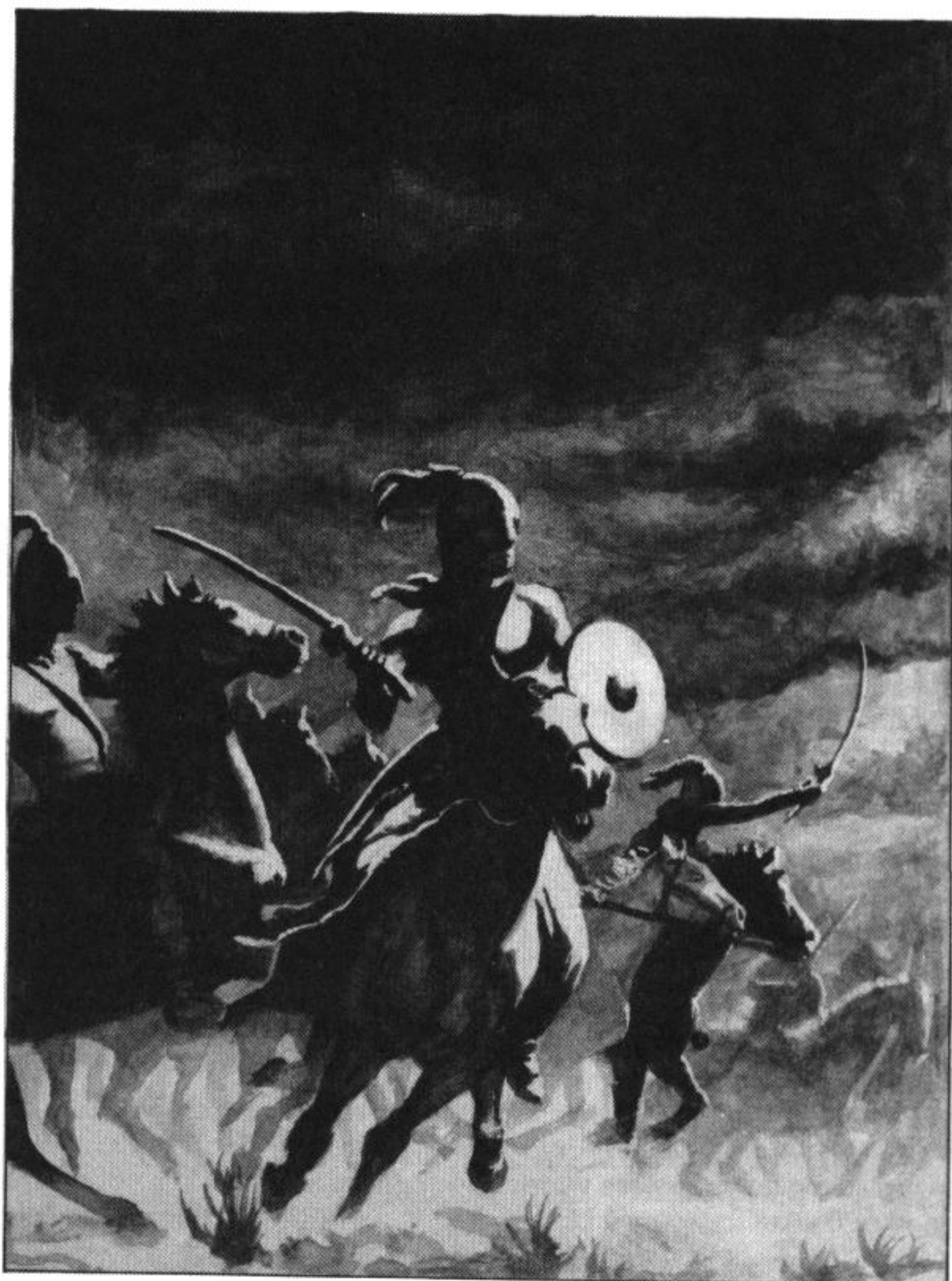
Inför eder, okunnige hopar, må det strax lämpa väl, att till baktal korteligen orda över öen Saphyna, denna Trakoriens ludna fotabjäll, där trakterna folkas av märklige männer. Således födes och lever var god Saphynier med ögat vänt mot den dy ur vilken han uppstod. Därutöver ser han intet och märker intet. Blott letar han rötter likt svinen eller sår en enkel gröda och finner nöje i att timmavis betrakta dess tillväxt.

Saphynierns tanke genomkrälar stilla hans huvud, såsom masken borrar senigt kött. Dock är han trägen till arbete och ståndsam vid sitt ord. Således är han en god träl under tålsamma herrar.

Vändes en gång av misshugg eller ungdoma sprängmod hans öga mot solen, bländas han utan måtta. Då flinar Saphyniern och blinkar, plägar yttra ord såsom: 'välan är lifvet stort!', vilka för honom skälva av djupsinne. Dock tröttnas han raskt och vänder omsider åter till dyn, vilken för allan dag sluter honom i sin våta famn som en huld moder.

Inför ädlingen från Saphyna söker den välfostrade finna de drag av storhet vilka åtfölja alloma länders välborne, dock utan framgång. Den ädle Saphyniern visar med sitt folk därtill alltför stor liknad. Han finner nöje i enkelhet såsom att bebliga sin mark från sitt högan torn, eller att genom byarne gå för att med smil i synen klappa tassebarn över flottiga skulten.

God smak saknas honom stort. Så även lärdom. Värver han stormänga guld, låter han genast tälja halvtjoget bildastoder av lika form, i





tron att flertal ger skönare blickfång än enfald. Hans mun smakar sällan gott vin, men njuter med vällustiga läten ett osilat betöl, sådant högre folk håller åt svin, kallat 'sörpa'.

Det torde stå eder, I mest fåkunnige av bröder och systrar, väl för synen att Saphyna vore stilla likt kall gröt på herrafat om blott icke ormar gåvos i detta land.

Dock, liksom eldfåglar stundom stiger ur träskens gölar, födas blott alltför ofta ur detta tröga folk ett underbarn, en kilande silverdroppe bland gråstenar, en mustelon bland sömn-slokar.

Välast vore om dessa barn sattes till skogs i sin linda, men därtill äro de alltför listiga, däri de redan vid födseln förmår uppväcka sympati hos enklare själar. Det står blott till tidig ungdom förrän silverbarnet äga öra hos hela nejder genom sin ostridliga vishet. Man färdas dagaresor för att söka dess råd i svårheta mål.

Så springer snart ur dess huvud en av dessa tankar om vilka man säger: 'Pestsmitta och planer från Saphyna är skeppsträets hämnd mot fjärran folk'.

Silverbarnens tankar har trots skiftnad ständigt trenne ting i gemen:

*Pro primo* ljuda de udda.

*Pro sekundo* äga de lockelse då de synas märkbarligt sunda.

*Pro tertio* och sista, leda de utan särskap till fördärfvelse, därest de föres till gärning. Detta är arvet från Krindenland.

Icke tror väl någon sunder karl att guden Remuntras lära, denna smittande sinnesröta, av en händelse stammar från Saphyna!

Således finner zombinerbrygden, varom I okunnige sporden, sitt uppstånd i baronats Gidena, nedom västliggande bergen näst Saphyni inhavskust.

Där levde i årgångna tider en alkemikus och drogmäster. Hans öron vidgades till namnet Harlevold och han var tredje äkta sonen till baron Hurum Hakeborst av Gidena. Denne Harlevold föddes framfota, blott därtill ypperst farosam av sitt ädlskap, med den maktens dådkraft sådan börd vill skänka.

Det timades i dagarna dåledes över Saphyni land ett orättfärdigt grams gentemot vår härliga hemö, den grönskande och skönfolkade Paratorna, därest ett stycke bördig jord ur Gudeni dal av riket rätteligen tagits i anspråk. I denna mylla syntes det var Saphynier särdeles njutligt att åter få begrava sina breda tår.

Således uppkastade Harlevold Hakeborst,

efter tankemöda som förundrade landen mellan Gudena och Korjulme, det följande inför konungarådet i Gazela<sup>2</sup>:

Ur Harlevolds huvud var sprunget en drog av märkeligt slag, med makt att alloma sinnen förvrida. Dess namn var skrivet till 'Zombin', efter dödgångafolket kallad.

"Välan", ljöd det illt ur hans huvud, "välan låt oss till Gudeni befrielse skapa en här ur det löskefolk, vilket i dårdalar, vanfören och fattastugren dväljes, en här som vår röstmakt följer utan fruktan över död, lyte eller annorstäda småting! Ty sådan är Zombinerbrygdens verkan att var tillsägelse åtlydes utan egentanke<sup>3</sup>."

I övertygnad om planens lysande godnad stod, av Harlevolds förtanke, redan fem gånger trenne och två båtkar jäst Zombinerbrygd i lager under Gudeni arvegods, varty så skaad<sup>4</sup>.

Hopades så spillrat folk i hemligt mak att trattvis och slangledes fodras dryckjomet, ty sådan beskhet dväljer den att fritt man den näppeligen dricker.

Där samlades så en mäktig här över slätten, och som med döder blick närmades Paratorni härläger. Då nu vaktafolket skådade en så sällsam syn, skreko de av fruktan och togo flyfoten till. Men ensammerligen dröjde blott en knekt av enkelt huvud med ropet: "Gören halt, I slemma horder! Här komma ingen över bron!".

Viljelöst togo hjonen i Harlevolds här desse order till öra och stannade strax att tombliga mot dyn.

Från bakahåll drevo snart Saphynierna zombinerhären åter fram med högande rop, men då Paratorni krigamän sågo hursom en ende knekt mäktat stoppa marschen, stego de ivert framom att rösterna pröva. Där velade nu zombinerfolk än hitan, än ditan, allt eftersom orden föllo i deras örontrattar. Ja, sådant var skriandet över slätten att detta slag kom att nämnas "ylarnas afton".

De velige massorna böljade fram och åter allt medan halsar hesnades till tystnad.

Då hämtades omsider ur Paratorni fäste en härold med röst som ett tordön. Skrynk var hans namn. Såsom ett gapande schakt var hans munhåll ur vilket maningen steg:

"Slakten edra skapare!"

Och se, liksom floden vänder vid ebbatid strömmade zombinerhären, då de nu hörde hans ord, tillbaka mot Harlevold Hakeborst och hans nu blott pipande männer. Kilande löpegossar sprungo i leden och täppte de viljesvages örongångar med bivax till, på det de



ej höra mände något utöver detta:

"Slakten edra skapare!"

Och så skedde.

Och bloden flöt härligt gräll.

Sådan går sägnen, men detta var yttersta gången som Saphyni folk lyfte vapen mot sina herrar; de skönhärslande fogdar ur Paratorni land, vår moder.

På det att eder fåkunnighet vidare minskas mände, ty en styggelse synes den vara, lämnas häröver den koknad Zombinerbrygd<sup>1</sup> bör vederfaras:

### **Zombinerbrygdens koknad**

Till zombinerbrygden tages trenne rågade ämbar starkert, rykavarmt avkok på coffabuskens nöt. Det skall kokas av bästa klarnadens källavatten.

Stjälper man däruti fem och två skålpund surnat korn, där anfrätnad av foteld<sup>5</sup> begynnes skymta. Röres ämbaret fullert av vilderhonung i rykavarmt källavatten samt stjälpes däruti.

När svalnad haver inträtt röres brygden med inkråm av nyfångad Tedroderkarp<sup>6</sup>.

Slages brygden, zombinermäsk nu namnad, på ekefat till jäsad fullan årtid. Stjälpes vid lämplig klarnad däruti en kanna luftsimmad<sup>7</sup> sylvoleum av dryparpilen<sup>8</sup>, samman med något salt.

Då jäsningen fullbordats, nyfatas brygden att slutvila yttermera året, varpå styrknad synes såsom bäst.

Skrifver Sunimax Synheståålt, den ende."

<sup>1</sup>Horror är en ålderdomlig pluralform av substantivet horra, vilket betyder ärevördig kvinna. Här får de högtidliga ordet en falsk klang, vilket sannolikt är författarens avsikt. Det är en allmän uppfattning i Tricilve av kvinnor ej bör anföras grytgöra i finare kök eller laboratorier.

<sup>2</sup>Gaaz Ulul

<sup>3</sup>Här gör sig författaren sannolikt skyldig till en överdrift. Saphyniern tar väl han om sina sjuka och gamla, och skulle knappast använda dem som svärdsföda. Med största sannolikhet användes bara fångar och utöingar till zombinerarmén. På Paratorna däremot är man inte känd för någon större omsorg utan anser olycka vara gudarnas rättvisa straff eller följden av egen dumhet.

<sup>4</sup>Skaad = ålderdomlig imperfektform av verbet ske.

<sup>5</sup>Mjöldryga

<sup>6</sup>Tetroderkarpen är en läcker fisk som fångas i Trakoriska sjön. Dess inälvor är dock dödligt giftiga. Verkliga finsmakare unnar sig en gång i livet den yttersta smakupplevelsen och dör sedan lyckliga.

<sup>7</sup>Lättflyktig

<sup>8</sup>Oljepilsträdet

## **Korjulme**

Från Gudienerslätten slog jag och Baldyr Brummare följe västerut med en gammal vänlig droghandlare som bjöd oss skjuts på sin kärra redan invid stadporten. Vi tog tacksamt emot hans erbjudande eftersom sträckan mellan Gudiena och Gaaz Ulul ringlar sig långan väg genom många små baronater i provinsen Korjulme norr om Matagdebergen.

Vagnen drogs av en åsna som trilskades över den extra vikt jag och Baldyr medförde. Vi tvingades turvis leda öket vilket avsevärt förbittrade färden. Bortsett från ansträngningen i sig, högg kräket tänderna i mina kläder eller mitt skinn så fort jag kom inom räckhåll. Droghandlaren var dessutom så skumögd att han lika ofta lät piskan vira över mig som över åsnan när han fick sina raseriutbrott. Vid dessa tillfällen mötte djuret medlidsamt min blick, men skrattade otvivelaktigt med hela sin svartludna själ.

På höjderna i Korjulme tronar här och var adelsgods, vilka ej är befästa i denna trakt. Till varje gods hör ett halvdussin byar och de stora fruktodlingar som, tillsammans med havets gröda, utgör Korjulmes viktigaste näring.

En enda gång besökte vi ett av lantgodsen. Baronen, vars namn jag helst vill glömma, tog personligen emot oss med den hjärtligaste omfamning, sade sig sällan haft så vittresta gäster och tvingade oss resten av kvällen att lyssna till oändliga ballader av egen komposition, tillika på fastande mage då maten enligt hans mening gör människan sömnig och ouppmärksam.

Nästa morgon tog vi ett hastigt avsked och reste vidare mot Gaaz Ulul under ständigt tjuvande av frukt, en sed vi lärde av droghandlaren åsna. Frukten fick emellertid våra bukar att vädra som muntra blåsbälgar.

En kylig afton bjöd oss droghandlaren en speciell, sydländsk tobak som fick mig att se violetta grisar i buskarna, men annars hände inte mycket.

Det berättas att svartfolk från Matagdebergen plägar göra räder ner mot Korjulme, och förvisso såg vi ett par nedbrända byar, men därutöver intet.

## **Gaaz Ulul**

Gaaz Ulul har byggts direkt mot bergssidan med så branta gränder att kärror knappast används innanför murarna. Allt gods lastas istället om till bärare och till de stora, dresserade klippgetter som ger staden dess speciella stank.



Handeln med varor som skeppas in och ut via hamnen i Krindenmaar sker till stor del i Gaaz Ulul, dit också skogsfolket i de vidsträckta Abrolunerskogarna för sina viltskinn. I skogarnas sydliga del hämtar man järnmalm ur myrarna till stadens smidesverkstäder.

Rent strategiskt utgör Gaaz Ulul ett lås i passet som förbinder södra och norra Saphyna. Därför är stora arméförband förlagda i trakten, och dessutom en kavalleristyrka med hästar och några hippogriffer. Kavallerister i Trakorien använder en speciell långskaftad sabel kallad saryng, som ger ifrån sig ett högt vinande ljud när man svingar den. Detta ljud skär illa i öronen på svartfolk och djur.

Baldyr och jag stannade inte i Gaaz Ulul eftersom rödsoten härjade innanför ringmuren, utan vandrade vidare mot Krindenmaar. Till avsked ville jag ge droghandlaren ett exemplar av min essä om metallernas väsen, men åsnan

snappade åt sig pergamentet och slukade såväl tenn som koppar och guld innan vi fick upp dess mun med hjälp av en mortelstöt. Det gjorde nu inte så mycket eftersom handlaren ändå bara läste bilder. Sådan grannbjäfs tillåts näppe besudla mina essäer.

I den utmärkta skriftsamlingen "Resbok för öarnes hieltar", beskriver tjuven Lusuke tre tänkbara platser för äventyr på Saphyna.

Den första platsen är enligt honom Tocmerskogens inre, dit få har vandrat. Man kan i klart väder se ett ensamt berg resa sig långt inne i skogen, där rök stiger från många eldar av okänd natur. De varelser som tänder dessa eldar tycks ha föga intresse av människosällskap, men besvarar heller ingen.

Den andra platsen är Matagdebergens otillgängliga dalar, dit utstötta i alla tider tagit sin tillflykt. Sannolikt finns de enda svartfolksstammarna på Saphyna i dessa berg, men de är små och dåligt organiserade. Ibland gör de, som tidigare nämnts, korta räder ner bland godsens fruktodlingar.

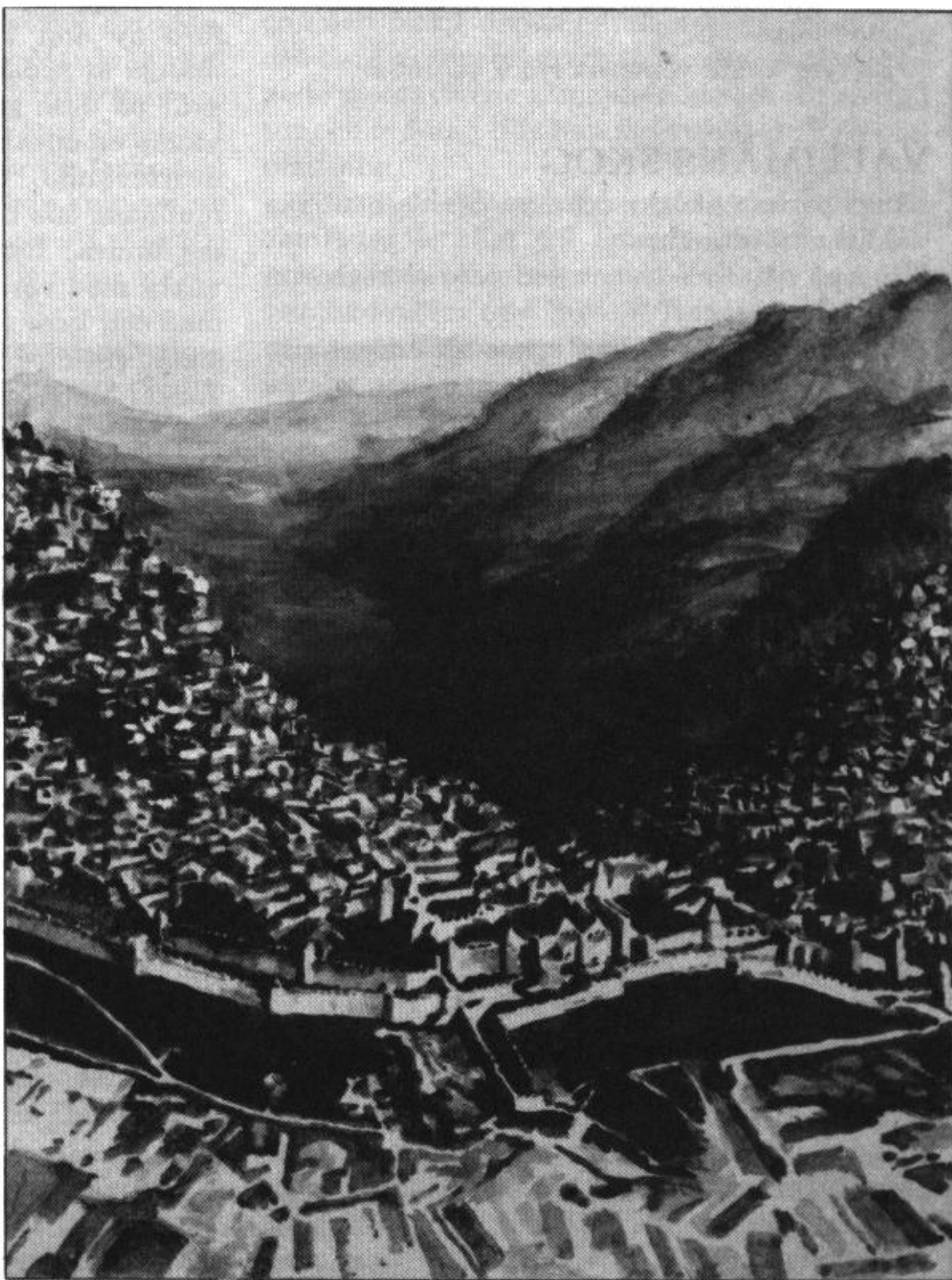
Den tredje och minst kända platsen kallas Krindenland.

## Krindenmaar

Baldyr Brummare och jag kom nattetid till hamnstaden Krindenmaar och hade turen att få se en av årets vackraste ljusbävningar över Krindenland.

Ingen vet riktigt vad som orsakar de ljusbävningar, jordljud, formvandringar eller andra märkliga fenomen man bara ser i Krindenland, men helt klart är att landskapet inte beter sig som det borde.

En teori säger att Krindenland i fjärran tider hyste en mycket vacker bygd som drabbades av ett gigantiskt jordskalv. Detta jordskalv vände landet upp och ner så hastigt att själva dagsljuset tillsammans med ljuden från skogar och folk fångades i håligheter långt under markytan. När det hårt sammanpressade ljuset och





ljudet lyckas fly upp genom sprickor i berggrunden, exploderar det i symfoniska fyrverkerier ovan jord i lycka över sin återvunna frihet. Kanske ber det också om hjälp för sina instängda fränder.

En sekt soldyrkare, vars tempel kröner bergsplatån norr om Krindenmaar, kallar fenomenen för "Vallimans klagan". Enligt dessa druider sörjer solguden Valliman ur dödsriket, dit hans bror Drigel sänt honom som straff för hans otacksamhet. Druiderna väntar att straffet ska ändas och Valliman lösas ur sin fångenskap, men då de hör honom klaga samlas de på klippkanten för att enas i monotona koraler ägnade att mildra hans ångest. Sångerna vill också blidka den stränge Drigel så att han förkortar straffet.

Vallimans död skildras i poemet "Vallimans skog", vilket reciteras varje afton mot den nedgående solen.

De fyra första verserna lyder sålunda:

## VALLIMANS SKOG

Långt bortom skogar och hav där de dödligas  
blickar fördunklas

Sitter på vittrande tronen den siste av högborna  
gudar

Trött på sin visdom han orkar nu endast sitt  
konstverk beskåda

Vem har väl känt mer än fäder den lön som  
världarna gäldar?

Skapelsens möda är sorgesamt lika, bitter och  
ofri

Vemodigt ser han hur mäktiga riken byggs upp  
och förfaller

Arket är fullskrivet, intet är nytt under stjär-  
nornas rymder

Tiden ska fullbordas, endast på detta väntar  
han utled

Bländas hans urgamla öga som skådat släkte-  
nas öden

Bländas och lockas av slätter som förr han  
håglöst passerat

Tomma på skapelsens horder de skymtar i  
världsalltets utbygd

Falnande lidelser väckes i åldringens tungsinta  
hjärta

Ej sedan seklernas gryning han lyft sina hän-  
der till gärning

Nu innan domen skall falla ett sista verk vill  
han delges

Dock ej som förr vill han åter bestämma sitt  
skådespels utgång

Mäktigt men fritt kan från händerna utgå den  
skapande kraften

Sången beskriver hur Valliman föds med en fri vilja, men hur han dåraktigt söker svar på de förbjudna gåtorna istället för att tacksamt ta emot sitt liv och sin vackra skog.

Hur det nu förhåller sig med myterna i Krindenland, kan ingen förklara det man kallar formvandring. Allt i detta märkliga bergsland tycks nämligen förvridas med tiden. Floder ändrar sina lopp, sjöar buktar som plåtar, klippor byter skepnad på ett månvarv så att inga landmärken består. Kort sagt tycks det som om halvön Krindenland lyder under andra naturlagar än resten av Erebs Altor.

En expedition lärda män från Lasemos, anförd av den vise Cambalum, vandrade för många år sedan in i Krindenland för att söka svar på dess gåtor. Fem veckor senare återvände en ensam, förvanskad bärare som enda överlevande. Vid en undersökning befanns mannens ena ben vara en halv aln kortare än det andra, högerhandens fingrar sammanväxta med varandra, bröstkorgen timglasformad och knäna böjbara i alla riktningar. Ansiktet visade en djup fåra i mitten som om huvudet höll på att dela sig i två, och utväxter liknande ögon hade formats på kindbenen. Mannens sinne var för alltid mörklagt och inget tal kom någonsin ur hans mun igen.

Mannen visades länge för pengar i Tricilve, men han gick bort strax innan jag anlände till Paratorna.

En icke oäven teori säger att Krindenland är Erebs Altors skarv mot ett parallellt universum, och att de två världarna i gränslandet kämpar om makten. Skulle det förhålla sig på detta sätt, finns antagligen en passage till den andra världen någonstans på halvön, men varken jag eller Baldyr hugades söka. Vi trivs båda med livet precis som det är, och särskilt på tavernan "Fiskefröjd" i Krindenmaars hamnkvarter. Min redan fagra nuna torde heller ej kunna förbättras märkbart genom knådande av främmande världslagar.

Jag vill inte orda vidare om Krindenland, men påminner helt kort om att guden Remuntras lära uppstod just här.



# Mot Palamux

En natt i Krindenmaar avslöjade Baldyr Brummare att hans en gång välfyllda silverpung nu var betydligt lättare. Som hans ärende på Saphyna varit att överlämna just denna pung, men fylld med rikedomar, till en pengalånare i Gudiena, såg han intet skäl till att dröja ytterligare på ön, utan förklarade sig villig att

följa mig på min resa till Palamux. Detta besked gladde mig storligen, varför vi i skydd av nattens dimma gick ombord på en spannmålsbåt med destination Soblak. Då morgonen kom lätade farkosten ankar och den goda ön Saphyna sjönk i sydhavet inför våra blickar.

Vi vände nu tanken mot Palamux.

# PALAMUX

Då jag lämnade Saphyna, lämnade jag också friden och världens lugnsinnade människor bakom mig, ty befolkningen på de övriga trakoriska öarna har till temperamentet litet gemensamt med saphynierna. Under ett par dagar följde vi på betryggande avstånd Krindenlands östkust, innan vi korsade Marduks rännarbana, det stormpiskade och hårdströmmande sund som skiljer Saphyna från Palamux. I denna dödsskuggans kittel lutade vår farkost så skarpt åt styrbord att jag surrade knippen av flöten vid min kropp, övertygad om att vi skulle kapsejsa, och skapade med min jämmer omåttlig munterhet bland matroserna. De menade att sjön ingalunda var mer än lätt krusad, och att vi redan nästa dag skulle vandra genom glädjegränderna i Soblak, rikets enda stad på Palamux och den största i Trakorien näst Tricilve.

I detta var de emellertid misstagna.

På redde, då vi genom dimman redan kunde se stadens ljus, hejdade oss en hamnslup, vars kapten meddelade att vi ej kunde landstiga, då häftiga strider rasade i trakten. Ett uppror mot rikets primus prokurator, Urigallu Klusenveld Graam, härjade sedan tre dagar. Eftersom jag hållit Palamux för en hård, men dock fridens ö, syntes mig detta vara en stor händelse, men vår styrman suckade och berättade att sådana uppror inträffade mest varje år sedan skörden väl bärgats.

# Ziddisbar

Halvön Ziddisbar söder om Soblak befolkas av de ostyriga och stolta barboskerna som inte tål några herrar ens bland sina egna. Det berättas att barboskernas hövdingar i äldre tider brukade samlas till ting för att välja konung. Redan veckorna innan dessa möten utbyttes böner, löften och ultimatum mellan grannbygder, och

många skärmytslingar utspelades för att övertyga om den egna hövdingens duglighet. Man möttes så under tre dagars oupphörligt hamrande på sköldarna, svärjande och tandagnisslande utan att kunna enas. Framåt eftermiddagen den tredje dagen hände det att någon valdes bara av tidsbrist och leda, men de förolämpade medtävlarna utmanade honom till envig i tur och ordning tills han förbrukades av ren utmattning.

Kungavalen upphörde med tiden och man samlades istället till ledarlöst storting, där mångghanda beslutades, varpå alla for hem och handlade efter eget huvud. Tingsplatsen ligger en dagsritt söder om Soblak och nyttjas nu till kämpalekar under midsommarblotet.

Barboskerna i Ziddisbar är i grunden inget frihetstörstande folk. De nöjer sig med Paratorni styre, som ger god handel och ökat välstånd, men vill ändå markera sitt oberoende genom vapenskrammel med jämna mellanrum. Bara enstaka kämpar stupar i upproren, där legoknektarna beordras klä vapnen med garvat läder för att undvika sår. Under stridernas gång, samlas ofta kämpar från båda läger i kvällen till dryckeslag på något vårdshus i trakten. Så snart barboskern får en lagom klädsam skråma, återvänder han till sin hemby för att ägna vintern åt mjödsupa och skrytsamheter inför barn och kvinnfolk.

# Branyle Gannula

Som vi nu inte kunde besöka Soblak, fortsatte vi färden söderut och lade till först i Branyle Gannula nära Shamash-sektens heliga glasklippa. Barboskerna i detta område deltog ej i årets uppror eftersom stora leveranser av sten hade kontrakterats till Enkis tempel i Gudiena för skeppning innan vintern.



Den speciella Ziddisgraniten är vackert grönbå och mycket hållfast. Ändå är den lättarbetad då den sjålvmant spricker i rätvinkliga block när man krossar den. Stenen är Ziddisbars främsta handelsvara och betalas högre ju starkare färgen lyser. Ibland stöter man på ådror av den dyrbara, sjålvlysande månstenen, varom talas i *Svavelvinter*.

I Branyle Gannulas hamn imponerades jag av de många monumentalbyggnaderna, som dock visade sig vara stenupplag. Vidare förundrades jag över det stora antalet män, tills jag upptäckte att många faktiskt var skäggiga kvinnor. Dessa ludna skönheter är utan tvivel den främsta orsaken till barboskernas oblandade blodslinjer.

Till kroppen är båda kön av detta folk grova likt förvuxna dvärgar och huggna som landskapet i kantig sten. De talar med oviga tungor, men har gott huvud och lätt till skratt, vilket är en sällsynt egenskap på Palamux.

## Brosma

Eftersom vårt skepp låg i hamn över natten för att lossa viltskinn och spannmål, som skulle fraktas landvägen till uppköpare i Soblak när striderna lagt sig, lånade Baldyr och jag hästar för att besöka byn Brosma, där bergen är urhuggna som trappor.

Medan min reskamrat talte barndomsminnen i hövdingens enrum, bjöd mig hans männer delta i kämpalekar, vilket jag avböjde artigt men bestämt. Favoritlekarna heter knuckel och kvåsa gumse.

Knuckel går så till, att deltagarna står mitt för varandra och slår sina knytnävar samman, varefter poäng gives för blånad, blodvite och benspräckning som tilldelats motståndaren. Kraften i slagen fick stockhuset att eka, men intet ljud fick yppas av spelarna, under straff att sänkas i tarvtunna med fötterna upp.

Kvåsa gumse är en laglek, där kämparnas händer binds till ryggen. Det gäller nu att enbart med hjälp av sina huvuden fälla motståndarlaget till marken.

Leken stammar från den gamla seden att på lika villkor visa husdjur vem som bestämmer. En liknande lek, kallad 'bita hund', leks mera sällan då den ofta ställer orecla i skäggflåtorna, medan 'sparka häst' fortfarande förekommer. Flera par järnskor hängde även på väggen i mina värdars stuga till detta ändamål.

Senare mot kvällen anställdes bänkalag med

helkockt, syrad isterulk som genomgående rätt, till vilket serverades kål och källvatten.

Hövdingens yngsta dotter satt vid min sida och hade flätat sitt lingula skägg med röda band kvällen till ära. Hon inledde konversationen med att skalla mig över näsan så att jag såg stjärnor. Baldyr Brummare gratulerade till det oväntade beviset på uppskattning samtidigt som han hjälpte mig upp från golvet.

I fostrande syfte sökte jag under förrätten intressera bordsdamen för den vise Shukallitudas meditationer över metallernas musikalitet, men när hon för tredje gången ville spetsa min tumme på gaffeln, rann mitt sinne liksom soppan över mina kläder. Jag golvade henne med isterulkens bukben och återgick oberörd till ätande under tystnad.

Efter det tycktes vi vara så gott som trolovade.

Jag tvingades under natten barrikadera min sovkammare med ett stockbord för att freda mig. Som ni förstår lämnade jag följande dag Ziddisbar utan saknad genom en lumpen lönnflykt från Brosma. Den förälskade hövdingadottern dök upp på kajen just som vi la ut från Branyle Gannula, kastade sig med ett tjut i vattnet då hon såg mig på däck och simmade en dryg sjömil efter båten innan jag fick henne att vända om genom att slå sylvolum i vattnet och hota med att tända på.

Samtidigt som hon vände sitt hundsim mot land, lovade hon vänta på mig, varför jag på stående däck beslutade att aldrig besöka denna trakt igen.

## Shamashs finger

Samma dag passerade vår kavarell för god vind shamashernas heliga glasklippa, om än på respektfullt avstånd. Den höga, gnistrande glaspelaren stiger ur havet utanför en lodrätt stupande kust, där små nischer huggits in i berget. Pilgrimer sänks ner i rep till dessa nischer, där de ensamma tillbringar flera veckor med att betrakta ljusets spel i kristallen. Då och då försvinner någon spårlöst ur sin nisch, vilket utlöser tacksägelseceremonier för att guden Shamash upptagit ännu en sökande bland de upplysta.

För en mindre upplyst förefaller det kanske mer sannolikt att den mediterande fällit ner i havet under natten, eller slukats av någon flygande best som i klippans nischer har ett pålitligt och välordnat skafferi, men sådana åsikter bör knappast yppas på Palamux, där man tar sin tro på stort allvar.





Glaspelaren omnämns av de troende som Shamashs finger, men kallas av hedningar för något mer onämnt.

## Kopparbergen

På vår seglats rundade vi härnäst Ziddisbars sydspets, ett berg namnat Panzarklacken. Härifrån sträcker sig Kopparbergen norrut längs halvöns hela västkust med toppar på över fy-ratusen meter.

Bergen hyser ett dvärgrike, ett svårmodigt, tillbakadraget folk som utan ansträngning motstått alla erövringsförsök. Dvärgarna handlar med människor, men enbart vid en handelsstation byggd i en djup ravin på deras område, tre dagars färd med oxkärra från Soblak. Vägen till ravinen kan lätt övervakas av spejare, och fastän den är välbyggd rymmer den inga härskaror.

Orsaken till dvärgarnas försiktighet är att de kom till Palamux som slavar för att bruka koppar åt det heliga Kishatet. De flydde snart bland de otillgängliga bergen, och har under tvåhundra år byggt upp sitt rike. Till en början rådde öppen fientlighet med människorna, men nu förekommer viss kopparhandel.

Det är känt att inkräktare i bergen avvisas tämligen brutalt, och shamashpräster har bevisligen försvunnit även på senare tid.

## Thimas-sergapet

Från Panzarklacken tog vår styrman kurs efter stjärnan Gargule mot Bhannavil på andra sidan Thimas-sergapet — "Den bottenlösa bukten" — som av sjöfarare påstås vara en port ner

mot det oändliga salthavet Tiamat på vilket världsskivan flyter.

På öppet hav blev vi till allas fasa kappseglande av ett piratskepp med blodfläckade segel. Sådana uslingar har i alla tider gömt sina hamnar i Kopparbergens västfjordar där de sitter säkra som lusen i armhålan. Vi räddades bara av Baldyr Brummares påhittighet och kännedom om piraternas vidskepelse. Den gode mannen rakade sitt huvud till de fem tofsarnas fason, svepte sig i segelduk och begynte yla som en Remuntradyrkare så snart kaparen kom inom hörhåll. Han bjöd dem stiga ombord för att få kyssa deras nio körtlar och tillsammans med dem bilda den stora knuten. Detta fick piraterna att omedelbart byta bog och segla bort under frenetisk rening av skeppsdäcket med svingalla.

Jag föll min vän om halsen under häftiga



tacksägelser, men han syntes märkbart irriterad och bad att snarast bli befriad från de vämjeliga tofsarna. Jag märkte även att flera äldre sjöbussar gjorde tecknet mot det onda ögat och drog sig undan, muttrande om ting värre än döden. En hink svingalla kom på däck medan Baldyr såg sina sista lockar falla. Jag förstod blott senare denna misstämning.

## Bhannavil

Vi seglade nu vidare mot ön Bhannavil där stridsguden Trocuspå hålls högt i säte. I hamnstaden S'rid be Ghile, det betyder "staden på den violetta sanden" sagt med laabnisk tunga, finns öarnas äldsta tempelområde till stridskonstens ära. Templet är den enda plats förutom Clusta Noba på östra Marjura, där man undervisar i den ursprungliga banzikan.

Banzikan lär inte, som nyare skolor, ut serier av konstfärdigt viftande med vassa eggår, ej heller knipövningar för fältmanövrer eller läsande av terrängens kurvor. Man strävar blott efter att finna ett; den absoluta sinnesstämningen. Enligt den paratorniske yxmästaren Lugal-Fusca, har banzikan spelat ut sin roll i modern krigföring då den är alltför orörlig och opraktisk, men fortfarande söker varje kondottiär rådgivare från Bhannavil till sina fälttåg, medan Lugal-Fusca såvitt känt hittills bara tillfrågats om gladiatorstrider och parader i Tricilve.

Det berättas om den tappre Baskimer Brushane, som tillfångtogs i det legendariska fälttåget mot Laabnes grå eminenser, att han skulle avrättas på Voag Aspedes murar inför ögonen på den belägrande hären. Sedan yxbladet studsat tre gånger mot hans tjurnacke bad han själv att få slipa eggen vilket tilläts honom. Han lade sig därefter på rygg i stupstocken för att kunna instruera bödeln till bättre ansats, ty som han sade: "Ett illa utfört värv är mig en styggelse värre än döden". Då yxan åter svingades drog sig Baskimer påpassligt undan, men sådan var nu vapnets skärpa att det genomklöv ej blott stupstock, utan tillika ett gott stycke av muren så att denna rämnade, varpå hären strömmade in i staden och erövrade den utan strid.

Sådan sinnesnärvaro skänker blott banzikan.

Nu undervisar man på Bhannavil förvisso även i annan stridskonst som synes mig mer användbar för vanligt folk. Tempelfältet, kallat "det skriande gräsets Kisalmakhu", ljuder dag som natt av klingornas musik. Då mörkret faller tänds stora furvedseldar där de nakna och

oljade kropparna glimmar som dansande demoner.

Eftersom lärande vid skolorna i S'rid be Ghile skänker högt anseende och god sold i pungen söker sig de flesta ansedda krigare hit någon gång under sin livstid.

Som främling bör man vakta sin tunga i staden, ty mången svärdshand drömmer på Bhannavil om att få göra "det gyllene snittet". Därmed menas konsten att genom ett enda hugg klyva en motståndare i två sådana stycken att det mindre stycket förhåller sig till det större som det större förhåller sig till hela kroppen. "Det gyllene snittet" sägs kräva såväl goda ögon som ett skarpt vapen och lösköttat offer av måttsam vikt.

Man säger om riddaren Arn Dunkelbrink da Kharasme att han drar sitt svärd, utdelar det gyllene snittet, och återbördar vapnet till skidan så snabbt att motståndaren inget märker förrän han vill gå och faller i två delar. Sådant tal faller mig högst orimligt i öronen, men då riddaren är försvunnen sedan flera år kan det knappast motbevisas.

Efter att ha bevittnat trenne goda tornerspel och nära mistat huvudet genom en oförsiktig kommentar vid ett parti smickelbräde, var jag ivrig att fortsätta till Lasemos på fastlandet för att där bevista de laabniska ruinstäder om vilka jag läst mångt i Däamon Psuggus' skrift: "Palamoxi äggamark — varur klack vårt rike".

Blott klenskrovade galärer fanns att tillgå, då eken betraktas som helig i dessa trakter, men vår överfart var lyckosam i stilla väder till fridsam låt av slavårans sång. I skymningen då vi rodde ut, blommade vattnet av mareldens mångghanda färger, av vilka staden S'rid be Ghile fått sitt namn.

På galären lönnhörde jag en lasemosisk gumma sjunga till sitt trilskande barn, och nedpräntade hennes ramsa i minnet då den syntes mig väl spegla palamoxisk fostran. Jag vill återge den på troget folkmål som bäst gör den rättvisa:

## VAGGVISA FRÅN LASEMOS

Stille mi lilla

å slute å spilla

di tårer som trilla på kjolera mi för då tåler ja dålit.

Å gir ja de anners

te upprare bärigen

må anleter vite i färgen

å kniver som klor där di bor



i Båktar dån fula i enslia kula  
te elaken lunpråst.<sup>1</sup>  
För si sover du gliset  
å skrier nå mer sòmma grisët  
ve blotët, så tar han fål skotët frå midja  
snor de åck flinkt kring di hals  
Sen här de vågåt, vila ej alls.  
Då förste du sir  
når ni far å en bir<sup>2</sup>  
må en gap som å glupt<sup>3</sup>  
å de glapprer han öm dina tår som han tar  
om du inta å rar nu å somner mäsamma  
når prästa å du lilla får över kullarna  
bort ifrå mamma.  
Kommer i sånna,  
rider gör lunprästan, du får fål rånna,  
te träna i skogen  
där knäna vill vitne frå blogen  
å skake på krake du lilla du unge  
som inta vill blunge<sup>4</sup>  
å trollena vistar<sup>5</sup> å väser  
å ristar å fräser  
i krypta å kista  
män misstar se gör man på dåtta no ej.  
Å sån får du krype  
som krävvek<sup>6</sup> å lype<sup>7</sup> i bärja  
å prästpuken värja  
din snok emot otyg som härja  
män nej si de gör han no näppe  
män love å sove så inte ja gåve  
di villigert opp te dån sluken.  
Å här finns vulkaner å gruvla titaner  
som rycker av armar  
å stickar av tarmarna dina  
så nätta små hoser åt ongera sina.  
Kommer i sånna te sanden å hettan  
Oppå dån slätt  
ska du stekas på spett  
Eldar ska brinna  
men köttet de stinna  
ska stanna där stånna<sup>8</sup>  
å bränna frå bena te kol å te kala  
di bena å skala.  
Dåtta ska hånna i Båktar dån fula  
i ensliga kula  
om inta du somner mäsamma i kväll  
Var nu snäll  
ellerst dänger ja huve ditt hårt emot bärg å i  
häll.

För intresserade vill jag nämna att berget Bektar i visan verkligen hägrar bortom vildlandet Klagga. Det omtalas just som en plats där de onda måndyrkarna offrade barn till mörkrets

makter i de grå eminensernas tid. Jag rekommenderar ingen att resa dit.

<sup>1</sup>Måndyrkare

<sup>2</sup>Björn

<sup>3</sup>Hungrigt

<sup>4</sup>Blunda

<sup>5</sup>Skrattar tyst och elakt

<sup>6</sup>Kräfta

<sup>7</sup>Lus

<sup>8</sup>Ständigt

## Maravelda

Lasemos är inte som många tror ett enhetligt lydrike, utan består av ett halvdussin furstendömen, vars härskande familjer alla är släkt via slugmenta giften. Detta hindrar dem inte från att ständigt ligga i fejd med varandra.

Baldyr och jag fick vada sista biten in till Maravelda eftersom ebben dränerat musselbankarna så att den unge styrmannen blev osäker om sjörösen, vände portolanen upp och ner och ställde oss på grund, varvid slavernas skratt trängde upp ur galärens inre. Redan då jag vred ur mina hosor på stranden bekländes jag över stadens torftighet. Enligt Däamon Psuggus låg det Trakoriska rikets vagga i Lasemos, fastän Tassenbar Örtkänne hävdar annorlunda. Från den gamla laabniska kulturen ska klavykiska stammar ha befolkat Ziddisbar, Moskorien och den då grönskande Fokalerslätten. Därifrån ska de ha seglat vidare mot Stegos, Paratorna och Trinsmyra. Av anfaderlig storhet syntes dock intet. Vid åsynen av de fatiga hjonen, rucklen och magerkräken mindes jag blott shamashernas föga muntrande devis:

”Världen är ynk och eländes elände!”

Förr än vi vandrade inåtlands, avlade jag ett besök vid stadens uråldriga akademi, där jag till min glädje fann en sinnenas höghet jag knappast träffat vare sig förr eller senare. Visserligen var även de lärda männen och kvinnorna påvert klädda, men deras lärdom lyste klar som platinerbleck. Vi tillbringade natten under samtal om rytmernas kontrapunktik och det psinolytiska mättnadsteoremet. Under svinets timme, när månen redan stod högt, tog mig Sabarga, Trakorians främsta astromatissa, vid handen och lät mig för ett ögonblick betrakta den gamle Shukallitudas fårade gestalt, där han stod orörlig i atriumgårdens pelargång. Jag är henne innerligt tacksam för denna ynnest, och betraktar fortfarande det ögonblicket som höjdpunkten på min resa.



# Lasemos

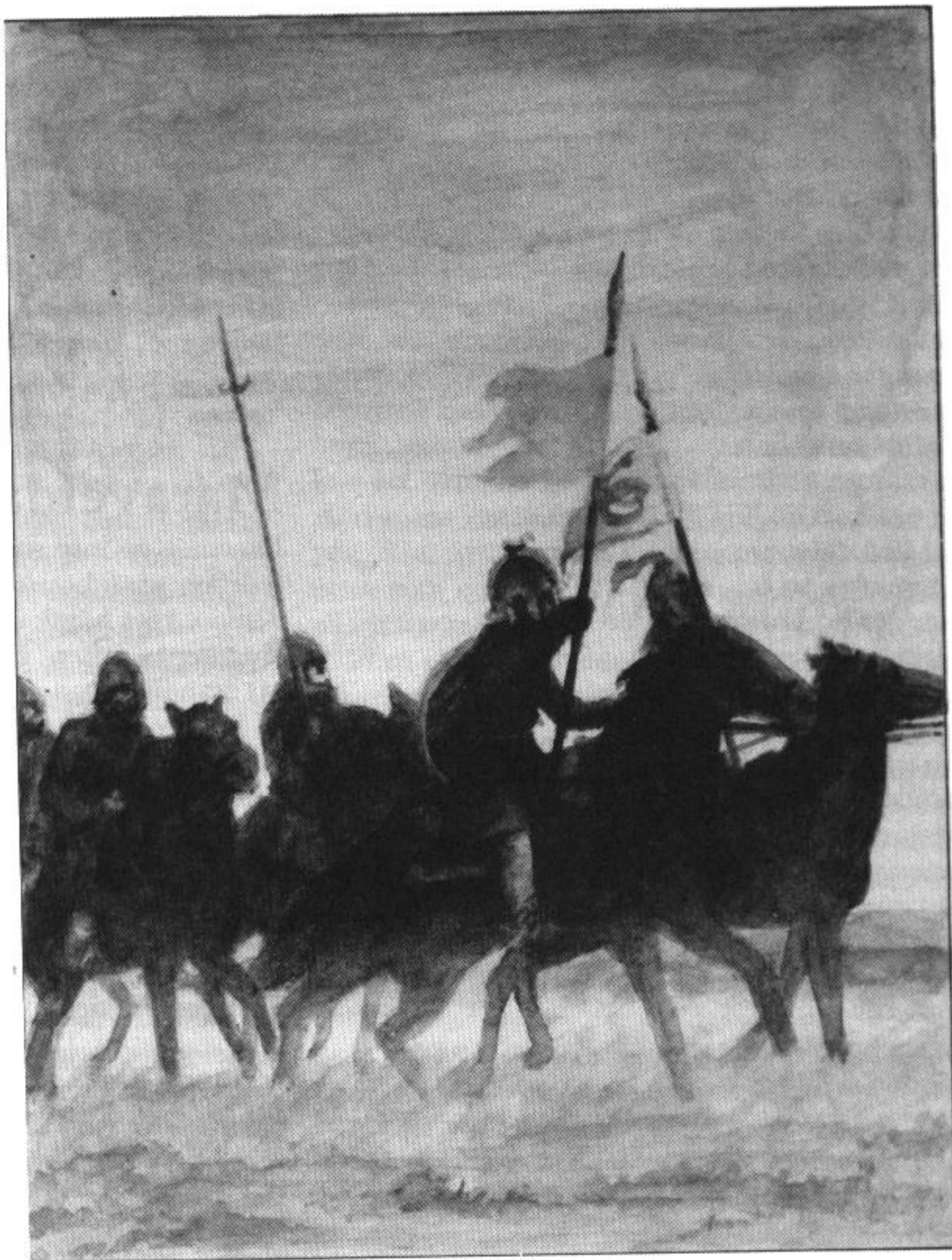
Om Lasemos i övrigt är blott föga att orda. Min tanke är att Paratornas råd i vishet låtit detta land självhärskas, emedan furstarna har nog att göra av inbördes strider, och således saknar kraft till enhet gentemot rikets makt. I sanning tär dock detta dyrköpta riddarvälde på enkelt folk, vars skördar ständigt uppsnappas, eller nedrides under hetsiga viltjakter. Baldyr och jag tvingades fler än en gång av vägen då herrarnes följen nalkades i stor prakt.

Det hände att råa knektar i deras garde genomrotade våra fattiga ägodelar på jakt efter plundergods. Till gömnad tvingades Baldyr därför dölja våra fåtaliga silverstycken i sin orena utgång, så att de knappast togs av krämarna som betalning.

Landets brukande av jorden är gammeltknigt. Man nyttjar allmänt den raka årdern, detta trots att jordvändarplogen är känd sedan en mansålder på Saphyna. Ej heller males kornet i vindkvarn, fastän vädret är utmärkt till ändamålet. Till skäl sades mig blott flatord som att "barnet bäst går i faders spår". Man menade även att om Shamash velat vända jord med årdern, hade han skapat den sådan.

## Kharasma

Först då vi närmade oss borgen Kharasma, nordhavets pansarlås och släkten Dunkelbrinks arvegods invid bergen nedom vildlandet Klagga, mötte oss åter en mer framsynt nejd. Man stoltserar här med en högdriven läderkonst i sadlar, rustningar och skodon. Vi slog följe med en grupp garvarlärningar som på åsnerygg och



egna huvuden bar en gorgonerbörda råhudar ut mot askdalarna i väst, mot legendernas Laabne, dit min tanke nu drogs som vind drar segel.

## Laabne

Laabnes askdalar skapades av de grå eminenserna när de sög livet från en tidigare skön trakt så att deras palats i Voag Aspede skulle blomstra i övervärldslig prakt. Först när gråheten även kröp över Lasemosi gräns samlades en här under Baskimer Brushane mot de fruktade magikerna.

Men ej genom vapenmakt, utan av de få hjältarnas dåd, befriades Trakorien från de grå eminensernas livstörst. Från denna tid stammar det välförståeliga bann man i Lasemos lagt på all magi.



I Laabnes tysta land, vadar man fotsdjupt i aska. Den virvlar kvävande genom strupen, men ingen vind rör stoftet som snart faller dött till marken igen. Här och var i asköknen finns syrasjöar, vars stickande ångor fick mina ögon att tåras då vi nalkades dem. I dessa frätande gölar plägar garvarna härda sina skinn, men så otrevlig är denna syssla att den alltid överlåts åt gesäller. Den övervakande mästern slog på gott avstånd upp sitt soltält och lät en slav förmedla hut och anvisningar åt de svärande ynglingarna vid syrastranden.

Laabnes lockelse var mig vid denna tidpunkt storligen dämpad, men till trots mot Baldyrs illflin (sinnets förfining är honom obekant, han tänker blott på klingande trakiner, mjukhullat kvinnkött och flottig spis) ville jag ändå söka nå Voag Aspede, vars ruiner hägrade mot bergen. Jag besteg alltså en klippa för bättre syn, men överraskade därvid en solsökande syrödla, vars frätande salivstråle träffade mig över benet. Vi rusade var åt sitt, men jag skriade högt av fruktan då dess frätande loska väl kunde kosta min vandringsförmåga. Nu var det så lyckosamt att garvarmästern medförde slemmad lut och örtbalsam mot syrningsskador, så att såren kunde minskas förrän de uppstod.

## Sägner bortom Laabne

Dock erbjöds jag några dagars vila hos den gode hantverkaren, varför jag ärofullt kunde ge upp tanken på vidare äventyr i Laabne. Garvarens broder, pälsjägare till yrket, stillade min nyfikenhet rörande landen bortom askslätten. Han förtalte att en tät och frisk skog bidar bortom ruinerna i Voag Aspede, där gott byte kan nedläggas. Man aktar blott för jakt nära bergspassen mot Klagga vilka hemsökes av såväl troll som vilddjur. Vidare undviker jägare de laabniska ruinerna, ty gengångare sägs vandra bland öde gator. Närmare kusten fortsätter askfälten in bland klippor dit vissa onämnbare sekter säges ha tagit sin tillflykt, men längst ute på Palamoxi västspets finns ett vackert hedlandskap kallat "vindens ängar".

Från denna punkt ska Klastobrest Dimvett, saphyniern som först av alla predikade guden Remuntras lära, året 350 e.O. ha seglat mot drömmens kuster med halva Palamoxi flotthär i följe. Från denna resa återvändande som bekant ej så mycket som en jolle.

Det tvistas ännu om flotthärens öde, men jag anser det troligast att den fallit över världsski-vans rand och kanhända faller än. Sjöfart rakt väster om Palamux förekommer hur som helst knappast i vår dag. Ferrofagernas fruktade arkipelag, vars rovgiriga klippor drar till sig metaller som stryparrankan fångar det betande kidet, gör färden alltför vådlig.

Och där bortom ligger blott svarta strömmar och okändhet.

Av Klastobrest Dimvetts öde stammar den fruktan och den respekt gentemot guden Remuntras lära som kan förmärkas Trakorien över.

Remuntradyrkare kamperar än i denna dag på vindens ängar där de dansar jubeldanser till gudens ära. Dyrkarna vill påskina att Klastobrest mötte döden med "en sång och ett skratt", till vilket de tillfogar ett olidligt "tra la la". Så lite är livet värt för dessa galningar.

Vindens ängar hemsöks dessbättre ofta av raugoner, så att dyrkarna sällan blir gamla på denna plats, men ej heller detta tycks bekymra dem. Hur någon kan låta sig genomkrälas av raugonerlarver med en sång och ett skratt är mig en gåta, men som den vise Shukallituda fogar till sin essä "Shukallitudas betraktelser vid en varm skål coffa", så blir var man salig på sitt.

Tra la la.

Emedan pälsjägarens berättande gav mig stort utbyte, plågade mig hans kroppsliga närhet, detta som lasemosernas stapelföda utgörs av lök i olika former. Då jag försynt påpekade detta faktum blev han gramse och upphörde i sitt tal. Kort därpå avreste en handelskaravan mot Moskorien, varför vi bröt upp mot nya äventyr.

## Oorams skog

Vi passerade de ömkliga furstestaterna Sampra och Krild, innan vi omsider beträdde Oorams skog. Såväl svartfolk som annat otyg spiller över bergen mot Klagga in i dessa glest folkade skogar, så att man bör färdas blott i väpnad trupp. Skogsbyggarna i trakten har viss hjälp av fågelmän, som varnar för rörelser i passen om de får någon enkel metallsak i gengåva. Fågelmännen är dock flyktiga och skygga, och tjänar illa som pålitliga vakter.



## Gwondel Leigû

Färjeläget över floden Tramenze ligger tryggt på en ö mitt i strömmen, och vi firade där den sista kastanjens fall med en dags vila innan vi fortsatte in i Gwondel Leigûs dunkel. Dessa ekskogar är hemvist för alvfolk av olika släkt, och det är ej rådligt att vandra utom synhåll från landsvägen. För män med frid i hjärtat, sådana som jag själv, är skogens musik och åldriga grönska en fröjd för alla sinnen, men många i vårt resesällskap bligade nervöst mot trädkronorna som efter rövare och käringgamar. Knektarna bättrade efter förmåga på denna fruktan genom bloddrypande berättelser om vilseledda vandrare och rövade barn. En viss Rutvald Skrummert ska ha trätt fram i Urma efter hundra års sömn, skänkt av bågskjutande fjärilsmänniskor i älvkungens tjänst. Där talades även om lockande nakna nymfer, men sådan dreglande svada hörs förvisso alltid i kaserter och drängastugor eller eljest där svultna män samlas.

Vårt följe mötte blott några tiggande fågelflickor som skänktes ett par mynt och därpå lyfte under ljudligt klapprande med sina näbbar. Vidare fann vi en morgon att några packpåsar försvunnit, men vi återfann dem upphängda i spindelvävar på en död gren. Då en yngling klättrade efter dem, brast grenen och vi tycktes höra ljusa skratt då han föll i backen, men därutöver intet.

I skogarna låg stundom ett mjukt regn på västvinden, men torkan blev större sedan vi övervandrat högslätten mellan de Gråtande bergen och Kopparbergens nordligaste utlöpare, där jättar sägs leva.

## Högpasset mot Moskorien

I passets bortre del, mot staden Urma, vaktar en mur med befästningstorn den Moskoriska högslätten mot inkräktare från Klagga och Gwondel Leigû. Då vi närmades en av dess portar tog







jag nära till flykten, ty ett par krigare av två och halvannan meters längd steg emot oss i full stridsmundering. De tilltalade oss dock på behaglig muskari, den dialekt man plägar nyttja i dessa trakter, och förklarade sig nödgade att genomsöka våra handelsbalar. Deras anleten var hårda, men fagra och det slog mig att detta var kämpar av det beryktade tolgulderfolket om vilket jag läst i Lususces "Resbok för öarnes Hieltar".

En av storkrigarna erbjöd sig vänligen påkalla läkare, ty mina lemmar skalv ännu i fruktan, vilket varelsen tolkade som träskfrossa. I min enfald hade jag tagit dem för troll, och då jag förklarade detta, nickade tolgulden bistert men lät sig därmed tystas. Därpå slet han upp våra pckningar så våldsamt att persedlarna yrde åt alla håll, tydligen på jakt efter förbjudna, synvrängande droger.

I Baldyrs ägo fanns två små glasspeglar, vilka han plägade fästa från öronen till lockelse av kvinnfolk. Dessa höll tolguldern genast i beslag och förklarade allt speglande eller eljest avbildande som bannlyst av själve Shar Kishati'n i Albarunzia.

Då Baldyr sökte besticka honom en silverdeaur för speglarnas frid, tog krigaren visserligen emot myntet, men kastade det sedan ut i buskarna. Han uppmanade oss att noga vakta såväl ryggskinn som tunga i fortsättningen, sade sig dock ej vara någon småfolkets bödel, varpå han lämnade oss.

Baldyr grämdes svårt över förlusten av speglarna, då deras lockelsekraft vore femdubblad i detta stränga land, men förklarade slugsmilat att han hade ytterligare ett par "på säkert ställe".

Jag lärde sedemera om dessa tolgulder att de är fruktansvärda krigare, men egensinniga och känsliga för stängda rum, skepp och stora eldar.

## Urma

Staden Urma är byggd i luckra kvarter för att passa stadens tolgulder. Den har till namnet eget styre, men är nära allierad med det heliga Kishatet. Dess rikedom är avsevärd, och kommer av hantverk i trä, järn och sten. På ingen annan plats i Trakorien har jag sett så goda kärror, pelarfötter och jordredskap säljas till så låga priser. Man prutar dock aldrig i denna trakt, vilket jag bittert fick erfara. Någon fattigdom syntes ej förekomma, men heller ej någon pösande prakt.



Enstaka skogsalver från Gwondel Leigû kan stundom besöka Urma, men stannar ogärna, då djuriske halvfolk bemöts med misstro och har lågt anseende i alla Kishatets domäner. I synnerhet gäller detta dvärgar.

Vi lärde i Urma att Shamashs kärlek till påbud är gränslös, ty om nära nog varje företeelse har hans präster, vars ord är lag, något att anföra.

Exempelvis gäller enligt matsalarnas plakat följande:

- Till skaffning må blott omörat kött av gammal oxe nyttjas, ty så säger SHAMASH: 'Segt kött ger munnen syssla, men mindre pladder bland ätande'.
- Förrän vin kommer till bords skall det spädas fyrfaldigt, ty så säger SHAMASH: 'Rus är trons träskfly'.
- Då föda tillföres krydda, skall lika mängder torkad galla ock tillföras, ty så säger SHAMASH: 'Föda skall vattnas av ögats tårar, ty i människans inre skall den ömkligen föruttna, och dess välsmak är blott vind och förbländelse, folkets tungor till förledelse'.
- Av skaffning må ej sådan mängd givas att mage mättas, ty så säger SHAMASH: 'Mättnad är blott vind och förbländelse, ty den mätta magen är i morgon åter hungrig, men salig är den ständigt hungrande, ty han känner det bestående'.

Listan kunde lätt göras längre, men man blir ej muntrare av detta.

Det är i Urma endast tillåtet att sova i gemensam sal om minst tjugo personers bäddmängd, varvid vakt ska utsättas. Sömn skall ske på brädgolv eller hårdstampad lera med filt av högst två korns vävtjocknad som underlägg. I Shamashs ögon är drömmarnas skenbilder av stor ondo, och man vill på detta sätt undvika den alltför tunga vilan.

Vår sista natt i tempelhärbärgets sovsal trils-kades min mage av förbittring över det magra kosthåll den tvingades utstå. Jag kastade mig av och an så att salsväktaren ideligen ruskade mig vaken för att frälsa mig från häftigt drömande.

Då morgonen kom vandrade Baldyr och jag därför med långa kliv åt nordost för att lämna Kishatets domäner.

## Bosper Gmilje

Vi sökte natthärbärge i en by vid namn Bospernyndahg Gmiljendano Gavacaso, vilket utsä-

ges: Bosper Gmilje. Där stötte vi av en slump på en underjordisk sekt, vars medlemmar dyrkar måttlöshetens gud Uelgeric genom vilda nattliga orgier. Orgierna inleds genom att en bassäng, i vars botten man lagt ett tjockt lager dunbolstrar, till bredden fylls med omsorgsfullt tillagade läckerheter och pärlande drycker. På ett givet tecken sliter män som kvinnor av sig sina kläder och kastar sig ut i bassängen för att som fluglarver kräla runt bland de flottiga anrättningarna tills morgonen gryr. Stundom rusar någon ut i extas för att i karaktäristisk, framåtlutad böneställning, dyrka guden genom uppkastande av mat med ett högljutt "Uelgeric!"

## Moskoriens tidiga historia

Vi kom så ner på den Moskoriska lerslätten, vars brist på metaller, sten och trä, gör att långa handelskaravaner ständigt ringlar längs de många kanaler som genomkorsar landskapet.

För att rätt förstå moskorierna, vars högkultur under flera århundraden dominerade Tra-korien, måste man känna något av historien.

Som tidigare nämnts befolkades slätten i åldriga tider av klavykerstammar från Lase-mos. I dessa dagar var slätten omåttligt bördig. Kanaler spred floden Gushars vatten ut över jorden så att den blomstrade utan like. På den varma Fokalerslätten byggde stormän jaktslott, och trädgårdar anlades där fruktträd gav tredubbel skörd.

Med sådant överflöd kunde klavykerna ägna mycken tid åt sitt tänkande och sitt hantverk, så att en högkultur stod fram på slätten mellan Yoh och Albarunzia.

De primitiva jägarfolk, som tidigare varit ensamma herrar på låglandet, förstod inget av bevattningskonst, och eftersom bara lite regn tog sig över bergen i syd och väst, hade den bördiga jorden ändå bara givit dem magra skördar.

Då jägarna nu såg hur klavykerna frodades, blev de gramse och ville ha sin jord tillbaka. Många krig utkämpades i dessa dagar mellan folken. På nomadernas sida anslöt sig omsider furstar från bergstrakterna i Nastrôl och det vilda Kargom, ty ej heller de kunde tåla rikedom annat än i egen kista. Bergsfurstarna var av mörkt sinne och drog sig inte för att använ-



da såväl svartfolk som dödgångare i sina härar, men klavykerna motstod dem, då de var uppfyllda av Trocuspas banzika, så att trupperna följde sina ledare som dresserade drakar.

I kriget slöts en bestående allians med tolgulderna, och dessa jättemän har sedan den tiden levt i vänskap med folket på slätten.

I sammanhanget bör även ordas om de vita tapirerna.

Det berättas om klavykernas tredje kejsare Naramsi, att hans här hade ställts mot Iarlagab Vargätarens tusenhundvagnar, men med Kackelaträskan i ryggen så att döden syntes vara ett säkert öde. Man gav kejsaren rådet att gå till motangrepp på det att slutet månne bli skönt och värdigt en sång. Men Naramsi höjde i vanda sina händer för att åkalla hjälp från Trocuspas som dittills stått honom bi. Knappt hade hans röst förklingat förrän en vit tapir höjde sin dallrande kropp ur gölarna, vandrade fram till kejsaren och lade sitt huvud i hans knä, varifrån den sorgset blickade upp i hans ansikte med sina troskyldiga, bruna ögon. Naramsi föll i gråt, strödde jord i sitt hår och klöste sitt ansikte, eftersom Trocuspas gjorde narr av honom genom att sända detta det fredligaste av alla djur till hans hjälp i farans stund. Men tapiren tog hans hand i snabeln och ledde honom till träskets rand där en vältrande massa av vitt späck hälsade honom till trumpetande av tusende snablar. Kejsarens män klev nu upp på tapirernas ryggar och red bort genom sumpmarken på sina tretåade vänner. Sedan den dagen är den vita tapiren Moskoriens heliga symbol.

Omsider lägrade sig ett lugn över slätten och den kommande tiden kallas ofta "Kristallens sekler", då storhet i tanke präglade Palamux, och då Fontra Cilor fick sitt namn, vilket betyder "Nordhavets låga". Under denna tid grundade kolonister städerna Siola, Skuger, Zaroflas och Melse på Paratorna.

Emellertid åldrades slätten. År efter år flödade kanalvatten ut över jorden, dunstade och kvarlämnade sitt salt, så att saltan ständigt tilltog och träden så småningom började dö. Floderna Gushar och Quafacha slammades igen långa delar av året så att Laak Lakrima växte och blev ett dött salthav. Idag är Fokalerslätten och Moskorien mest öken och minnen, men folket minns sina trädgårdar och gråter, och deras gråt saltar jorden.

## Famarulh

Baldyr och jag nalkades staden Famarulh vid Gushars magra nordarm efter en dags vandring från Bosper Gmilje. Redan i gamla tider byggde man här en fördämning för att behärska städerna nedströms. Om dessa städer trils-kades i sin lojalitet, kunde man hejda vattnets flöde så länge att deras vallgravar torrlades och arméer kunde inta dem. Hiatus Neffro, "den galne milacken", ska även ha sänkt burar med döda pestoffer i floden för att sprida smitta nedströms och så kväsa allt motstånd, men smittan fördes med handelsmän tillbaka till Famarulh så att hela landet led stort manfall.

Famarulh omges av starka befästningsverk och är känt för goda vapensmeder och rustmakare. Vi ämnade oss in genom Tapirporten, men en stor folkmassa blockerade vägen. Man beskådade en duell där en av stadens gardeskaptener mötte en ädling från Kark. Vi trängde oss nyfiket fram till själva striden. Duellen var dock en besvikelse eftersom gardeskaptenen var en ojämförligt bättre fäktare som lätt avvärjde ynglingens hätska inrusningar, och med spetsen av sitt vapen plockade detaljer ur den andres dyrbara klädsel.

Kaptenen använde en klassisk moskorisk pata, det raka och smala duellsvärdet, vars skaft är en hylsa som spänns fast över svärds-handen. Detta svärd kräver mycken träning, men är snabbt och exakt på en mästareshand.

Trinsmyriern befriades snart från sin konventionella sabel och blev sittande på marken, hypnotiserad av patans spets.

"Ur elden i askan", mälde segraren nöjt, varvid ynglingen hastigt grep en näve jord som han strödde över sig.

Vi sporde varom duellen utkämpats, och fick veta att främlingen sökt träda in i Famarulh utan att aska sina kläder och sitt hår till respekt för den döde hertigen.

Baldyr och jag genmälde med enad stämman att detta var höjden av ohövlighet, men besneglade diskret varandras kläder och ansikten. Vi var dock solkigare än de flesta andra av vägens damm, och skred allvarliga in genom Tapirporten.

I sanning fann vi Famarulh en sörjande stad och förstod att hertigen varit en måttlöst älskad person. Vita tyger prydde fasaderna på alla byggnader. Många stadsbor hade även blekt sina ansikten sorgevita och skred fram i processioner tillsammans med yrkeskunniga grå-



tare, pukenerare, förtvivlerskor och självpiskare. Från stadens många torn ylades klagosånger ut för att besvaras av hundar och barn i gat hörnen.

De flesta värdshus låg öde, men vi lyckades få ett icke oävet gravöl på tavernan "Thet bruustna hierthat", där vi var ensamma kunder.

Vi frågade när hertigens begravning skulle stånda, på det att vi mände betyga honom vår heder.

Då värden svarade att hertigen varit död i femton år, fick Baldyr ett plötsligt skrattanfall som inte stod att hejda. Krögaren fick något vilt i blicken och stängde skyndsamt port och fönsterluckor. Han berättade att en gycklare från Krindenmaar så sent som förra månaden hängts upp i tungan för en enkel ordleks skull, och att vi måste lämna Famarulh fortast möjligt. Såvida vår skrattlust var ohejdbar, kunde han, mot en mindre gengåva, leda oss till en grupp Uelgeric-dyrkare.

Vi var emellertid mätta på dylika orgier och bad endast om sovplats för natten, vilket han inte vågade neka oss.

Dagen efter vandrade vi mot Fontra Cilor.

## Moskorien

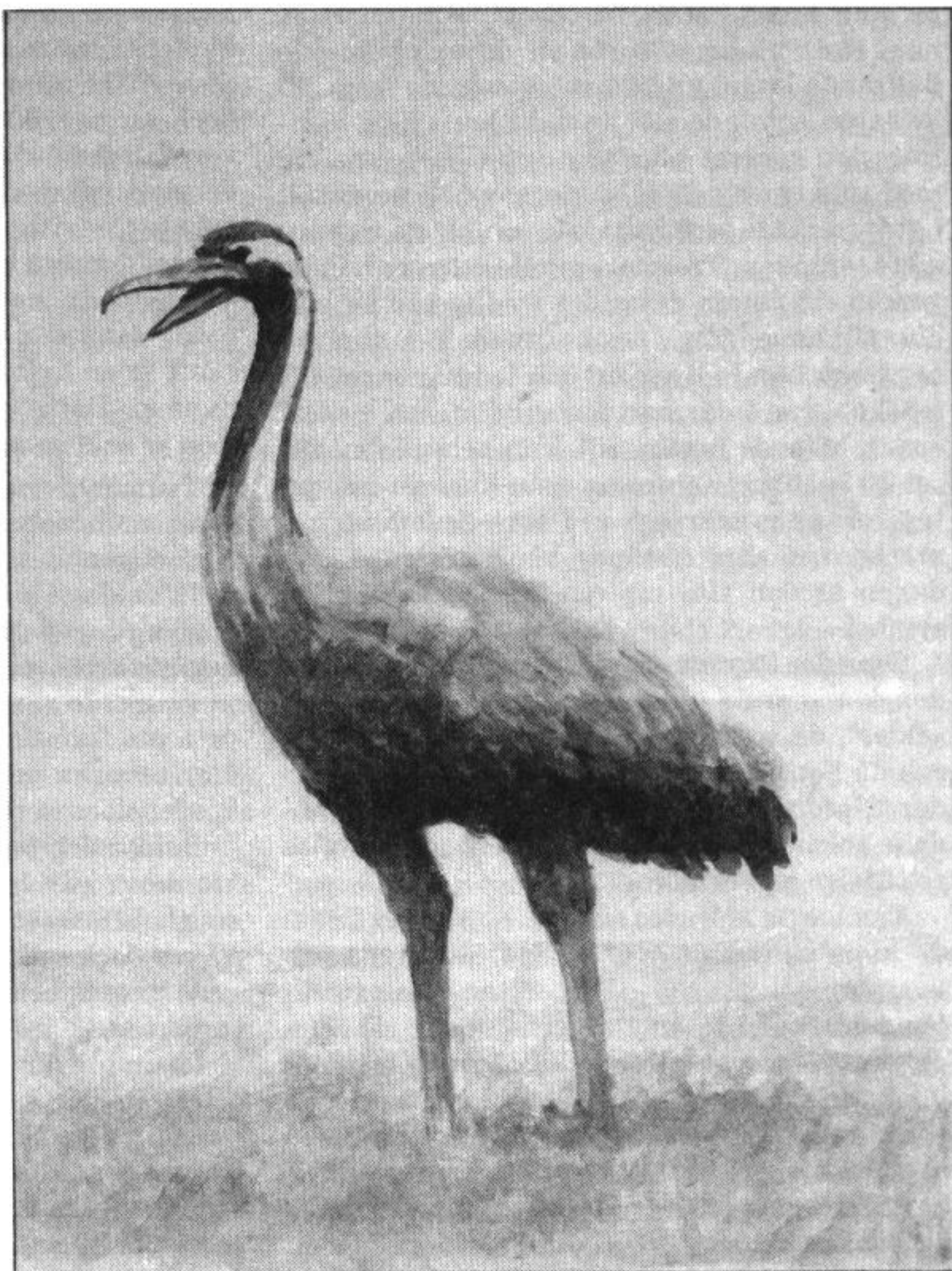
I morgontimman gnistrade slättens frostnupna tistlar som av silver. Vi var vid gott mod och utbytte skämtsamheter såsom: "Vad skiljer väl palamoxiern från det döda trädet? Palamoxiern knarrar även i stiltje!"

Emellertid blev middagstimman mindre munter när vi tvingades gömma oss för två ja-

gande rovtranor i en halvt sammanfallen ruin. Dessa glupska löpfåglar är nära tre meter höga och kan på några ögonblick slita en människa i stycken med sina kraftiga kroknäbbar. Rovtranan är inte ursprunglig på Palamux, utan har förvildats från de tio stridstränade exemplar som shamanfurstinnan av Melukha skänkte länsherren Karkeste da Sobelasti efter "de heliga svanarnas seglats", när en klavykisk flotta räddade tusentals melukhier från den sjunkande ön Kymm.

Fortfarande använder Palamoxi rikshär mindre grupper av så nämnda "rovryttare" i råder mot svartfolk, men tranorna är lynniga och har mer än en gång dödat sina förare i stridens hetta.

Hela eftermiddagen vandrade bestarna som tuppar runt ett maskbo och krefsade ilsket mot







tegelmurarna. Dessa motstod dock angreppen, för vilket jag gärna tänder ett rökelsekar till byggherrens minne. Först mot kvällningen skrämdes rovtranorna på flykten av ett dovt mullrande ljud, och vi steg darrande fram för att hinna beskåda en avdelning tunga stridsvagnar dåna förbi på vägen mot Fontra Cilor.

Jag har aldrig sett ett verkligt fältslag med dessa vagnar, men väl en uppvisningsstrid på Paratorna, och jag kan svårligen tänka mig något som står dem mot på plana slätten. Som dragare nyttjas den sexbenta stäpphörningen, en bepansrad best på närmare tolvhundra kilo, vars kropp enligt seden bemålas med magiska kraftsymboler i skrikande färger. Vagnen förses i strid med utskjutande klingor och spetsar avsedda att meja ner infanteritrupper. Förutom kusken bemannas varje ekipage av en bågskytt

och en "trossgosse", vars uppgift är att bevaka och vid behov kapa loss de vässade draggar som studsar omkring i rep efter vagnen för att ytterligare skapa förödelse och skräck i fiendeleneden.

Ett väl samtränat regemente anfaller ofta gruppvis på korsande banor för att skapa desorientering.

## Fontra Cilor

Ack, huru torrögd beskriva "Nordhavets låga", det en gång blomstrande Fontra Cilor! Som en tiggande moder kallade hon ömk och kärlek till mitt sinne. Den delvis fallna muren, de höga tve-spetsade tornen och de breda palatsen av vit marmor minner än om tider då hon var världens mitt. Staden bebos idag av färre män-

ner genom onda tiders försorg. Där finns dock en god andel av Palamoxi kvarlevande högadel vilken sorgligen perverterats, liksom många lärda män och ännu fler mindre lärda handlare. Därtill sågs vissa gudadyrkare i övermått och hela klaner av inflyttade nomader. De senare har inte sällan trängt in i övergivna palats, där de finner ett gott skydd undan vinterns dammstormar.

Jag vill också nämna "de allvarligas gille", en asketisk krets hantverkare, vars högsta mål är att under sitt liv förfärdiga ett enda verkligt mästerverk, på vilket de arbetar i decennier under stor försakelse. Deras högsta lycka är att kunna kämpa ända in på sin dödsbädd med sitt konstverk och ge upp andan i samma ögonblick detta är fullbordat. Därvid påstås anden få det lyft som krävs för att kunna uppgå i Shamash.



Baldyr och jag tog husrum på Quafachas nergångna nordstrand i gästgiveriet Then pilske prelaten, vars namn tilltalade min reskamrat. Stället visade sig inte helt oväntat vara ett näste av otukt och ogudliga spektakel, men jag stålsatte mitt känsliga sinne eftersom rummen trots allt var billiga.

Till kvällvarden i storstugan bjöds underhållning av lägsta slag. Oklädda mamseller dansade till inledning på borden så att soppskålen studsade under min sked. Omsider trädde den beryktade "hundslukaren" fram, en bredkäftad orch av blåsfötternas klan. Han påstod sig stamma av Iarlagab Vargätaren och hade i sällskap en liten fläckig byracka som han utan vidare krusiduller stoppade in i sitt bottenlösa gap tills bara baktassarna och svansen syntes.

Hunden kunde nu på kommando svänga svans, skälla och stoppa tassarna i artistens näsa. Hundslukaren vandrade runt bland borden och viftade med sina stora öron åt varje kopparslant som gavs honom. Då han närmades mig, knep han lömskt en korvbit som jag sparat i min soppa. Han stoppade godbiten i mungipan, slog en trumvirvel på magen och halade ut hunden, lätt fuktig men med korven i käften.

Hundslukaren gjorde senare succé i Zaroflas på Paratorna, men kvävdes olyckligt när han sökte utveckla sin konst med större djur. Därav kommer det folkliga ordstävets att "den som gapar över mycke kan få halsen full av jycke".

Eftersom nästa nummer utlovade synnerlig otukt mellan två hermafroditer, drog jag mig nu uppför trappan till vårt rum.

Natten var klar med månsken. Bortom floden brann eldar på trappstegspyramidens avsatser. Pyramiden, eller zigguraten, står mellan tempelområdet och flodstranden och används av astrologer och astromantiker för att komma närmare stjärnorna. Man anser att dess form och massa suger åt sig de kosmiska flöden som berättar om kommande tider.

Genom astrologernas höga åkallan hördes skrik och skratt ur gränderna. Man hade varnat oss för att gå i staden om natten, ty mycken ondska kryper fram ur skuggorna. Detta är vanligt i alla gamla städer där andar efter mördare och offer, trollkarlar och tyranner ofrånkomligt samlas under århundradenas gång. Det berättas också om onämnbare seder bakom palatsens stängda dörrar och inte sällan försvinner människor spårlöst i ödekvarteren. Palamoxi adel är mörk till sinnes.

## Om Fokale och Kargomväggen

Låt mig kort berätta om de inre delarna av Palamux, dit jag inte dristade mig på denna resa. Den cirkelrunda Fokalerslätten som åtminstone formellt sett lyder under Fontra Cilor, uppstod enligt sägnen när stormguden Marduk slungade ett eldklot mot det hedniska Woddam för att i urtiden sätta stopp för woddamiternas demondyrkan. Klotet ska ha bränt sig ner genom berget och så skapat Kargomväggen, den lodräta, tusen meter höga klippvägg som avslutar slätten mot nord och väst. Av hettan glaserades Kargomväggen till en spegelblank yta som reflekterar solljus ner i dalen. Därför är hettan på slätten onaturligt stark.

Fokale var en gång bördigt, men har nu försaltats liksom Moskorien så att bara några tåliga nomader lever kvar. Den urgamla heliga staden Yoh Niur invid Kargomväggen är övergiven sedan länge, medan oasen Na Yoh fortfarande lever ett tynande liv, främst som glädjeplats för folket vid saltgruvorna i nordost.

Efter någon veckas vistelse i Fontra Cilor, fann jag en morgon de två hermafroditerna i Baldyr Brummares säng, och insåg att den förfallna staden hade ett ofördelaktigt inflytande på min reskamrat. Jag insisterade på omedelbart uppbrott, varför vi samma eftermiddag begav oss norrut mot munkstaten Nastrôl.

På något sätt jag ogärna ville forska i, hade Baldyr skaffat en påse blandade ädelmynt i Fontra Cilor, varför vi, eller åtminstone jag, någon tid kunde leva som anständigt folk.

## Nastrôl

Nastrôl, med de två större städerna HOXOH och Balgumél, är ett hängivenhetens land. Allt sedan utrensningen av de tyranniska bergsfurstarna i samband med "Festivalen i HOXOH" år 68 f.O., har landet vaktat Moskorien mot Kargoms barbarer och svarta magi. Nastrôl domineras politiskt av de fyra anrika munkordnar som svor att skydda Moskorien mot all fara redan vid kejsartidens början. De flesta yngre män och kvinnor arbetar någon gång på klosterplantagerna och många stannar i klostertjänst även om de inte lyckas bli fullvärdiga medlemmar.

Den största av munkordnarna, Felikerorden, står öppen för såväl män som kvinnor. Feliker-



na anser katten vara det högsta av alla djur. Genom att studera och följa kattens exempel kan människan enligt felikerna uppnå kroppslig och själslig harmoni. Både Baldyr och jag fann det högst komiskt att se vördade åldringar buga sig för strykarkatter, varför vår vistelse hos felikerna blev tämligen kortvarig.

Istället trivdes vi utmärkt bland de vänliga munkarna av "Nardor Brodrans sturske sinnen", den orden vi gästade i Balgumél. Ändå stannade vi blott ett par dagar i den vackra staden för att beskåda fiskdammarna med deras vanväxta blötdjur innan vi vandrade vidare mot nordväst. Både Baldyr och jag var ivriga att se Eniaken, en levande mur omtalad som Altors största växande varelse, naturligtvis bortsett från världsormen själv. Vår vandring förde oss norrut genom de sköna vingårdar för vilka Balgumél blivit känt. Vinet kan frodas i

denna nordliga boning tack vare värmen från Fokalerslätten.

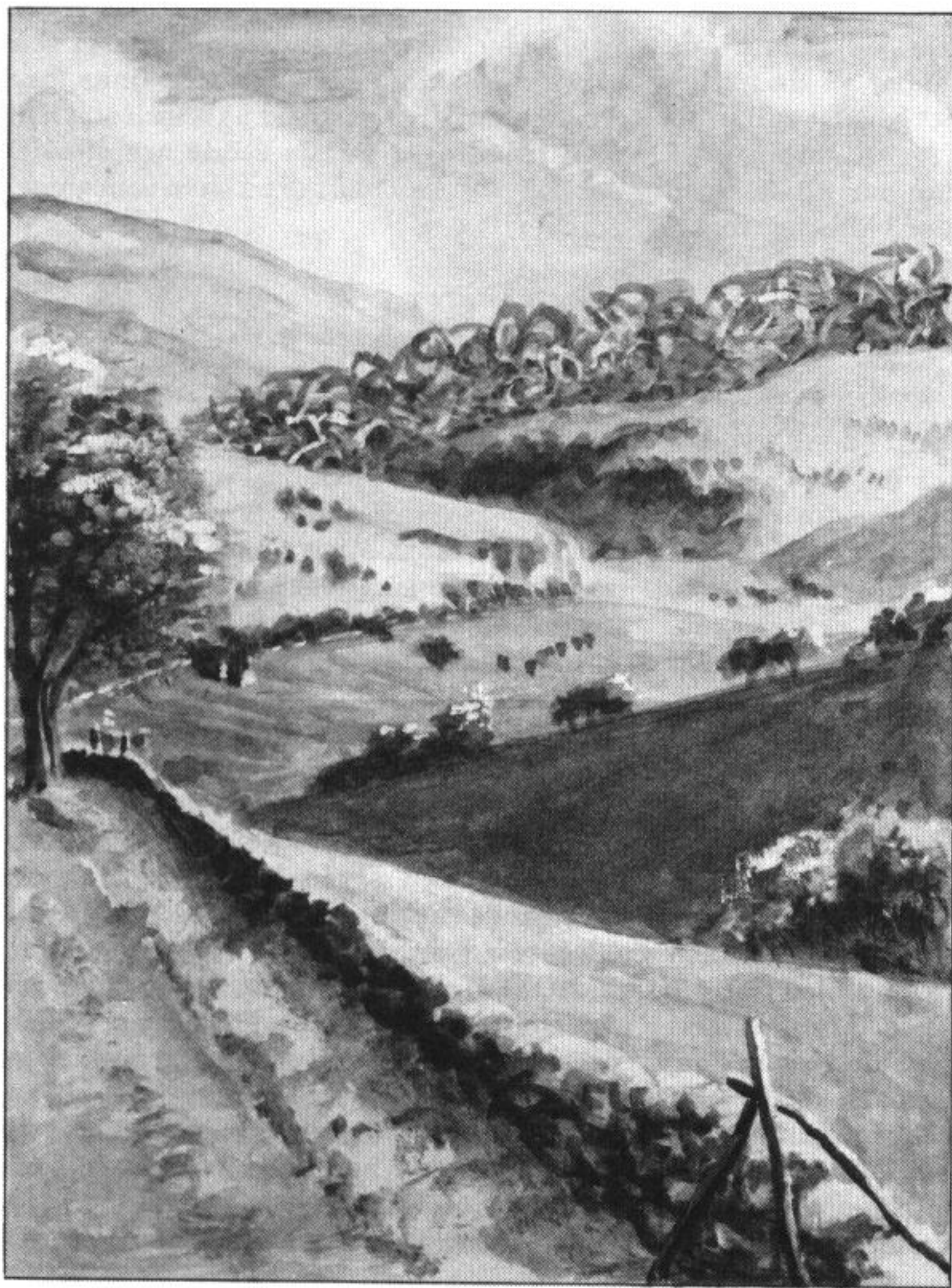
Eniaken planterades som skydd mot det vilda Kargom under omständiga ritualer och viss mansspillan redan de närmaste åren efter erövringen av Nastrôl. Sedan dess har den enorma svampen växt oavbrutet.

I min enfald väntade jag mig något kantarrelliknande fast av jätteformat, men redan på långt avstånd såg vi Eniaken som ett vidsträckt bälte av rödbrunt trassel utan någon särskild form alls. Min reskamrat, som alltid tänker på mat, liknade den vid ett fat nudlar i rödrotsås och flinade dumt. Dock tystnade även han då vi närmades, ty Eniaken syntes växa för var gång vi skymtade den från åskrönen.

Vår vägvisare, munken Mobodgar av Nardor Brodrans orden, berättade att Eniaken är ett sammanhängande mycel, en svamphärva,

med trådar av mellan två och femtio meters tjocklek. Den når som högst en höjd på fyra-hundra meter och en bredd på två kilometer, men håller i stort sett sin långsträckta form ända från havet i norr till Kargomväggen i sydväst. Mobodgar förtalte även om Hyphererorden, Nastrôls äldsta och mest tillbakadragna munkorden, som vakar över Eniaken. Hypherermunkarnas hemvist är fästet Faa vid Gremskporten, den passage under Eniaken som är enda förbindelsen mellan Kargom och Nastrôl såvida man inte vill flyga, klättra eller paddla båt.

Vi mötte flera av munkarna från Faa under vandringen, och dessa möten följde ständigt samma mönster. Mobodgar hejdade oss redan på långt avstånd och lyssnade efter sången som





han alltid hörde före oss. Sedan hypherermunken avslutat den vers eller strof han påbörjat, vilket kunde ta ansenlig tid, rusade Mobodgar fram och kysste sångarens handflator, varefter han bugade mot Eniaken och hastade tillbaka till oss.

Han förklarade så småningom att munkarnas musik håller den stora svampen på rätt plats. Utan sången skulle Eniaken dö eller kanske sprida sig över hela Palamux.

Själva gick vi inte närmare muren än några hundratal meter eftersom den är dödligt farlig för alla oinvigda. Redan på avstånd såg vi hur mycelet täcktes av stora blåsor och klot. Mobodgar förklarade att svampen skjuter sina sporer genom att spränga dessa blåsor med sådan kraft att fröna tränger tumsdjupt ner i solid sten eller med lätthet genomborrar en usel människa, exempelvis Baldyr. Explosionerna kan utlösas av minsta rörelse, men hypherermunkarna vet hur man rör sig inne bland stammarna utan fara och tappar all sin näring från Eniaken. Det händer att gasklot rullar utför berget eller ner i havet för att sprängas då de mognat långt senare. Man har till och med använt kloten som projektiler vid belägringar, men detta ogillas starkt av munkarna.

## Om Kargom

Bortom Eniaken skymtade de sällsamt illvilliga bergen i Kargom, den norra del av Palamux som hyser de illa beryktade kargomiterfolken. Kargomiternas seder och språk ter sig främmande för andra trakorier. På öarne nyttjas, liksom för övrigt i hela västra och sydliga Ereby, gemenligen joridialekter sprungna från det gamla riket Jorpagna, men i Kargom talas ett sprucket språk med många djuriska läten bland orden, vilket ingen annan förstår.

Kargomiterna har seden att rista sina kroppar och ansikten med blå färg i vilda mönster så att de liknar mandriller från det fjärran Melukha.

Vi mötte tre köpmän vid ett härbärge nedanför Faa, och jag nickade artigt, men avstod från att närmare söka deras umgänge. Munken Mobodgar, som vid det laget gästade borgen Faa, dit blott de invigda äger tillträde, hade berättat alltför många sagor om uråldrig måndyrkan, nekromanti och kannibalism i Kargom. Sannerligen motsade inte dessa köpmän hans berättelser! De var längre än andra och klädda i

silver och mörkblått, med utdragna anleten och fingrar som knotiga grenar.

På min hälsning stirrade de blott under tunga ögonlock, men erbjöd varken ord eller främlingars leende till svar. Baldyr blev så förgrymmad att han tvärt vände om och som av en händelse lät hosorna glida från ändalykten, men ej heller detta bekom kargomiterna.

Man viskar att landet bortom Eniaken hyser mången ond häxmäster samt oändliga horder svartfolk. Värst skall vara den nordliga ön Chracz, vars namn uttalas just som askråkans läte. Det sägs att man där utbildar trollkarlar i mörka uråldriga magiskolor, och att man tränar sin konst på de människoätande vildar som bebor de närliggande öarna Lumaria och Manovga.

Mer än en gång har goda män sökt tömma denna Palamoxi varböld, men eftersom Kargom är en trakt av gömda dalar och stupande bergssidor, biter sig ondskan fast som skabb i skrynkligt skinn. Längs kusten finns förvisso fredliga mindre byar med päls- och slavhandel, men främlingar är illa sedda och oförsiktiga handelsmän kan lika gärna sluta som varor.

## HOXOH

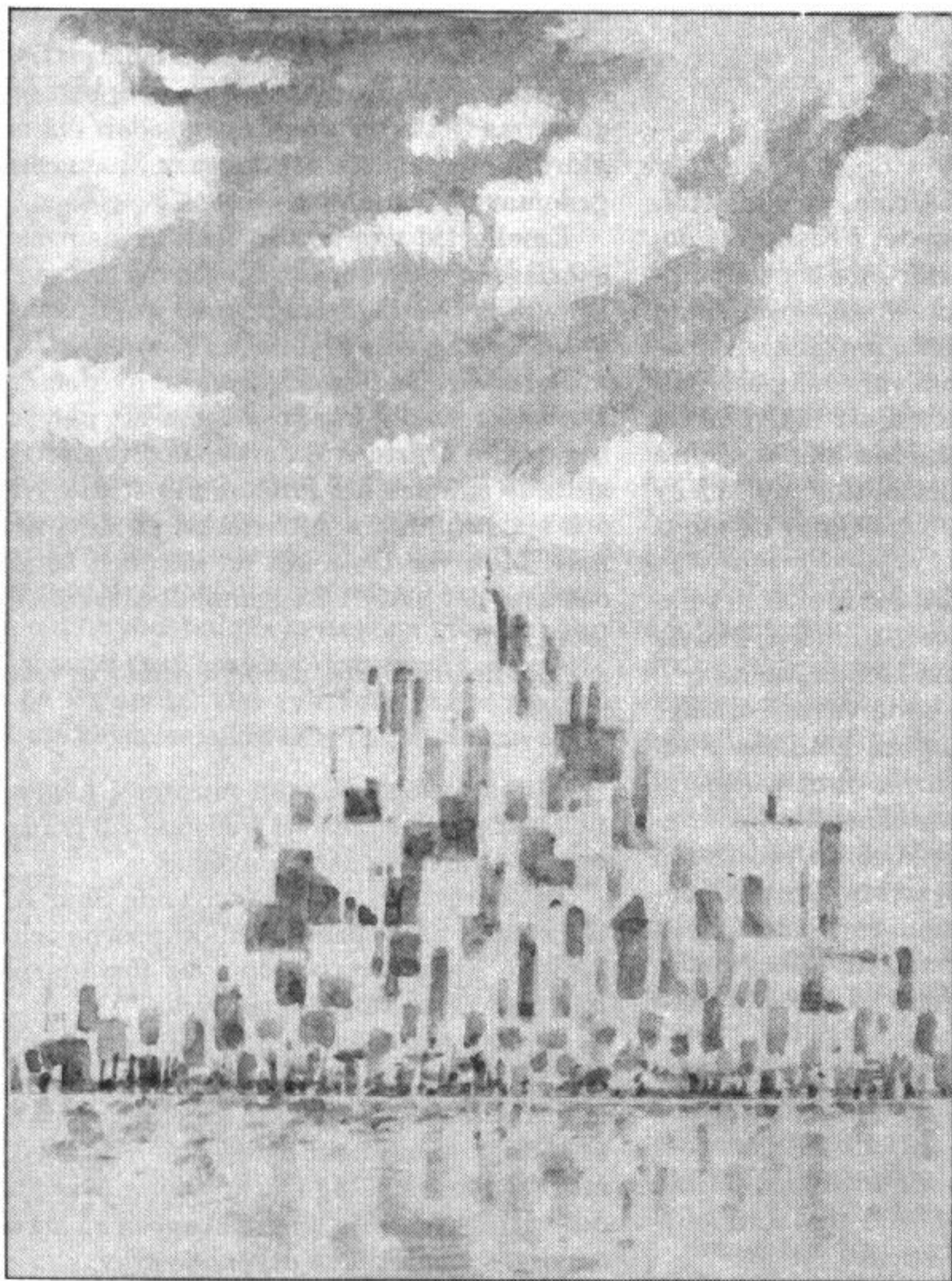
Då Mobodgar väl återkom från Faa, tog vi farväl och följde bergens muntra bäckar ner mot Quafachas vatten. Vid floden fick vi åka flotte mot havet med en timmerskeppare, något jag ångrade vid varje fors. Emellertid var stränderna så branta att jag omöjligen kunde stiga av när jag en gång väl kommit ombord på farkosten. Det bästa jag kan säga om denna färd är att den gick mycket hastigt.

Vid floddeltat gnistrade snart tornen från HOXOH, klädda i speglande plåtar och glas. Av alla städer jag besökte under min resa, syntes mig HOXOH vara den skönaste. Den ligger på en klippa över havet och är uppförd helt i vit kalksten, men pryds även med statyer och gnistrande stoder i grönskimrande malakit eller ödesdunkel obsidian.

HOXOH är bildernas stad, där talmystiken och illusionskonsten driver högt ansedda akademier. Stadens namn sägs ha en mystisk kraft, ty det förblir detsamma hur det än speglas eller vänds. Man påstår att förvillelser kan genomskådas av den som rätt betraktar namnet HOXOH i sitt inre.

Innevånarna i staden är barnsligt uppslupp-





na, och skratt hörs ständigt på gatorna. Man klär sig i ljusa och lätta kläder, ty klimatet är ovanligt behagligt genom att Fokalerslättns hetta strömmar ut längs Quafachas fåra och omströmmar klippön långt fram på förvintern.

Redan första dagen irrade vi hopplöst runt på stadens branta gator, ledda av falska vägbeskrivningar. Så småningom insåg vi att lögner är konst i denna illusionernas stad. Den magiska akademiens lärjungar måste lära sig ljuga övertygande för att rätt förstå människans villfarelser. Även ficktjuveri accepteras. Man tvingas på gatorna vakta sina ägodelar, ty många fingerfärdiga labbar vill leta sig ner i ens fickor, och ertappade tjuvar straffas sällan utan ber flinande om ursäkt och försöker med ett annat offer.

På Örnhyllan, ett torg som från hög höjd överblickar östhavet och den uppgående solen,

hörde jag varje dag ett stycke ur "Det gamla havet".

Denna symfoni pågår ständigt genom att musikerna avlöser varandra vid instrument av olika slag. Toner från stora kristallurnor dånar ständigt mot sköra klockors och pipors lek. Musikens karaktär skiftar långsamt så att man efter någon vecka spelar en helt ny musik.

'Det gamla havet' betecknar också en lika oändlig sångcykel vilken uppläses till musiken i ett hörn av torget. Jag vill för den poesiälskande nämna några rader ur sångens början, som den en gång sprang ur barden Bhênt-Imels mun. Versformen söker likna vågen som rullar mot den öde strand dit poetens älskade flyr i tanken var höstnatt. Man kan förnimma hur majsen böjer sig över vattnet vid en mogen

åker, när sommarens sista svala just dyker till vintervila.

## FÖRSTA STROFEN UR "DET GAMBLA HAFVET"

O  
Hav  
O hav  
Se havet  
havet brusar  
O hör havet brusa  
Brusar havet?  
Havsbrus  
Ja



# Om det heliga Kishatet

Såsom vi tidigare erfarit i Urma, är allt avbildande eller speglande förbjudet i Kishatets domäner. Jag förvånades därför inte över att finna ett bittert hat mot Shamashprästerna bland folket i HOXOH. Man talade om Shar Kishati'n som en maktgalen hund, vars religiösa iver blott är förklädnad och ägnad att hetsa folket till heligt krig mot Nastrôl. Man menar vidare att denne härskare har lärt alltför mycket av Paratornas ränksmidande och saknar en mans heder.

I denna fråga vill jag blott medge att det likgiltiga Moskorien förvisso vore under Kishatets spira om inte för dess svurna kämpe Nastrôl.

Då vi skulle ge oss av, hade varken Baldyr eller jag någon större längtan att bese Shamashs heliga stad Albarunzia, utan vände nu hågen mot Paratorna, Trakoriens huvudö. Sedan vi passerat den Moskoriska sjöstaden Trybra, gick emellertid seglatsen längs Kishatets kust, med korta uppehåll för lastning och lossning i såväl Maghurbal som Albarunzia, varför vi kunde studera landet på avstånd utan att drabbas av dess stränghet.

Fiskarbyarna längs färden syntes oss lika gråtråkiga och stilla som kall välling, men i storhamnarna rådde ivrig aktivitet. En stor del av fiskeflottan utgjordes av lätt maskerade krigsskepp. Jag belöt framföra denna min iakttagelse till Mana Extenda i Tricilve.

Gudadyrkares krigshets har i alla tider fått min mage att surna.

## Stegos

Strax norr om Albarunzia genomseglade vi Kiari Hekapzo, "Den gudomliga vredens sund", vilket åtskiljer Palamux och den förmörkade ön Stegos. Stegos sorgliga öde är väl värt att återberättas, särskilt som öns död födde Kishatets nuvarande makt.

I slutskedet av kriget mot Trinsmyra året 440 e.O., hände det att en invasionsflotta närmade sig Albarunzia under befäl av Ganfryd Åalskalles högste vattenvandrare Kiarlakom d'Isakre (trinsmyrierna plögade bruka sådana

märkliga benämningar på sina ledare). Den heliga staden Albarunzia förlitade sig helt på stegosernas flotta, ty Stegos var sedan två mansåldrar heligt svuren att försvara Shamashs helgedomar på fastlandet.

Emellertid var flottan från Trinsmyra helt överlägsen i styrka, och Stegos låg sedan en tid i hemliga överläggningar med angriparna. De löften man givit i Shamashs namn syntes vara mindre värda eftersom dyrkan av denna gud sannolikt skulle upphöra inom ett par veckor sedan alla präster väl avrättats. Stegoserna beslutade således att förekomma trinsmyrierna och själva plundra Albarunzia på dess rikedomar. Man var trots allt de närmast sörjande, och som det heter i ett gammalt moskoriskt talesätt:

"Det är inte borta, det som rinner ur näsa till mun."

Alltså avseglade man munter i hågen mot fastlandet och sände ett fredsbud till trinsmyrierna för att sinka deras ankomst.

Det berättas att den dåvarande Shar Kishati'n steg ut på de branta kalkklipporna och nedkallade Shamashs vrede över förrädarna då han blev varse stegosernas svek.

Nu var det sedan länge känt att en solförmörkelse skulle infalla just denna dag och stegoserflottan hade förvisso inget emot att deras skändliga handlingar doldes. Men då solskivan åter trädde fram, låg mörkret kvar över Stegos, och vattnet bar inte längre skeppen så att dessa ömkligen sjönk till en drypande grav.

Sedan den dagen har inget hörts från ön. Det syns vara omöjligt att flyga eller segla dit, ty varken luft eller vatten är farbara. De farkoster som nalkas sjunker allt lägre tills de tvingas vända om eller går under.

Stegos förbannelse gjorde ett så mäktigt intryck på trinsmyrierna, som är ett känsllostarkt folk, att de avstod från Albarunzias rikedomar, vände hemåt och därmed avslutade kriget. Om det liv som kan finnas kvar inne i mörkret över Stegos vet ingen mycket. En legend säger att förbannelsen ska hävas först sedan den stora arenan i huvudstaden Mea Plakole fyllts till bredden med skallarna av stadens ättlingar. Sådant låter förvisso ödesmättat, men behöver alls inte hålla någon sanning för den skull.



# PARATORNA

## Överfarten

Vid färd över öarna tvingas man ständigt ut på lömska vatten. Emellertid var de kavareller som förde oss över Trakoriska sjön mellan Albarunzia och Tricilve behagligt trinda och stadiga, och så nerlastade med salt och sten att de krängde blott obetydligt.

Jag stiftade under resan bekantskap med fader Iarmons av Frand, en Shamashpräst vars ärliga allvar förljusade bilden av denna kyrka i mitt sinne. Han var inbjuden av själve överlexikalen vid huvudstadens kejserliga bibliotek för att skriva en essä om shamashernas tidiga historia på Palamux. Det ryktades bland matroserna att kejsaren själv efterfrågat denna artikel.

Fader Iarmons hade inför sin resa fått ett förmaningsbrev från fader Bryndegolh av Krima, pashishu och majus moralisma vid templet i Tricilve. Detta senare ämbete skänker ansvar för kyrkobrödernas rena leverne. Eftersom brevet ger viss inblick i huvudöns kynne, vill jag här återge valda stycken.

"... Vet detta, sanne broder: gudinnan Kastyke dyrkas i Paratorni trakter ej av tro, men som förevändning till girighet och självtänkande, ty hennes första bud lyder sålunda:

'Kastyke älskar den som älskar sig själv!'

Denna sentens hör man uttalas såväl innan gladiatorn dräper sitt slagna offer, som då girigboken pinar kopparslantar ur fattigt folk eller då sjukdom drabbar grannens få. Du gör således rätt i att ej betrakta Kastykerprästerna som helige bröder, men hellre såsom köpmäns och fogdars handgångne...

... Då du hör en oförskämdhet kastas i ditt anlete, må du alls ej förfäras därav, ty vet, käre broder, att ofint sätt och offentlig svinlevnad på Paratorna är tecken på makt och höghet. Således talar kejsaren till sitt folk med ord som:

'Hören, I slemma och fåkunnige horder! Lyften edra utstående örontrattar mot harmoniens källa och peten vaxen ur edra hörelsehål!'

Det hålles i högre kretsar för höjden av förfining att uttala dräpande och nyfunna elakheter till jämlikar, medan simplare tilltal, såsom 'träckslukare' och 'dallerläpp' endast bör kastas till nedomstående.

Ödmjukhet och vänlighet tolkas på Paratorna blott till svaghet och bemötes med förakt av rik som fattig. Du bör därför under överfarten inpränta i minnet de giftige fraser jag nedtecknat mot slutet av detta brev. Träna gärna elakt tal mot en nära vän av flegmatisk läggning, ty konsten är svår och motbjudande, men din vistelse på denna svinens ö skall med övning bliva högeligen lättad...

... I Tricilve må allt köpas för guld, så även adelskap, titlar och ära, sådant man på Palamux blott värver av börd eller dådkraft. Av denna anledning bör du aldrig efterfråga fint folks bakgrund, ty detta kan innebära en större förolämpning än du mäktar försvara.

Låt följande händelse, som inträffade helt nyligen, lända dig till varning:

En ädling av god stam, låt oss kalla honom 'Karles', dristade sig att förolämpa en Grusser Dunderbuk av Moherra, den rikaste sylvoleumhandlaren i Zaroflas, genom att likna hans stamträd vid en späd ek, planterad i en guldsål vatten. Den fete köpmannen utmanade omedelbart ädlingen på duell, vilket iakttagarna fann komiskt, ty så förfettade var Grussers fingrar, att han näppe hölle svärd i sin hand, än mindre svingade det.

Emellertid hyrde köpmannen en kämpe i sitt ställe, vilket på Paratorna är helt ärbart, nämligen den beryktade fäktmästaren Kimbrog Bukflängaren, känd för att med njutning sarga sina motståndare till långsam död. Som Karles var vid ringa kassa förfärades han, ty han förmodade ej hyra de yppersta kämpar, de vilka kunde tänkas motstå Kimbrog. Han syntes därför själv gå en kvalfull död till mötes.

Det föll sig emellertid så att Karles hade en tjänarinna, en oäkta dotter inom familjen, vars moder drev ett glädjehus där Kimbrog plägade förlusta sig före varje strid. Man lyckades i huset nersmyga ett gift i fäktmästarens vin, så att hans lemmar blev såsom bly när striden stundade. Karles kunde så vinna duellen utan ansträngning, men Grusser Dunderbuk spred mycken guld i staden för att tysta spott och spe..."



Både Iarmons och jag fann fader Bryndegolhs maningar, varav dessa nämnda blott är ett fattigt fåtal, värda all efterföljd, och vi beslöt vänja våra tungor vid ont tal i skeppets förstäv, dit besättningen sällan hade ärende på öppet hav.

Vi gjorde efter några trevande tillmälen sådana framsteg i smädeskonst att vi omsider förmådde kalla varandra såväl 'kloakpadda' som 'rövböld' utan att rodna. Detta smaklösa utbyte av tarv sockrades naturligtvis med ständiga ursäkter.

På den tredje dagen överraskade oss Baldyr, oväntat uppstigen ur det bakrus han värvat hos kölsvinen i lastrummet kvällen innan. Baldyr var okammad och misslynt men krävde att få delta i leken. Efter blott någon sekunds grubbel spreds ett ondskefullt flin över hans nuna, och

han hävde ur sig något jag varken vill eller kan upprepa. Själva solen mattades för ett ögonblick och fader Iarmons bleknade innan han vacklade mot sin hytt. Beklagligt nog undvek denne känslige präst fortsättningsvis både mitt och Baldyrs sällskap. Det sades mig senare att han aldrig förmådde avsluta sin essä om shamashernas historia, utan tvingades tillbaka till Palamux på grund av överdriven känslighet mot kritik. Jag håller Baldyr ansvarig för fader Iarmons' tragiska personlighetsutveckling, men denne lymmel blir bara upplivad av sådana anklagelser.

## Okruzande

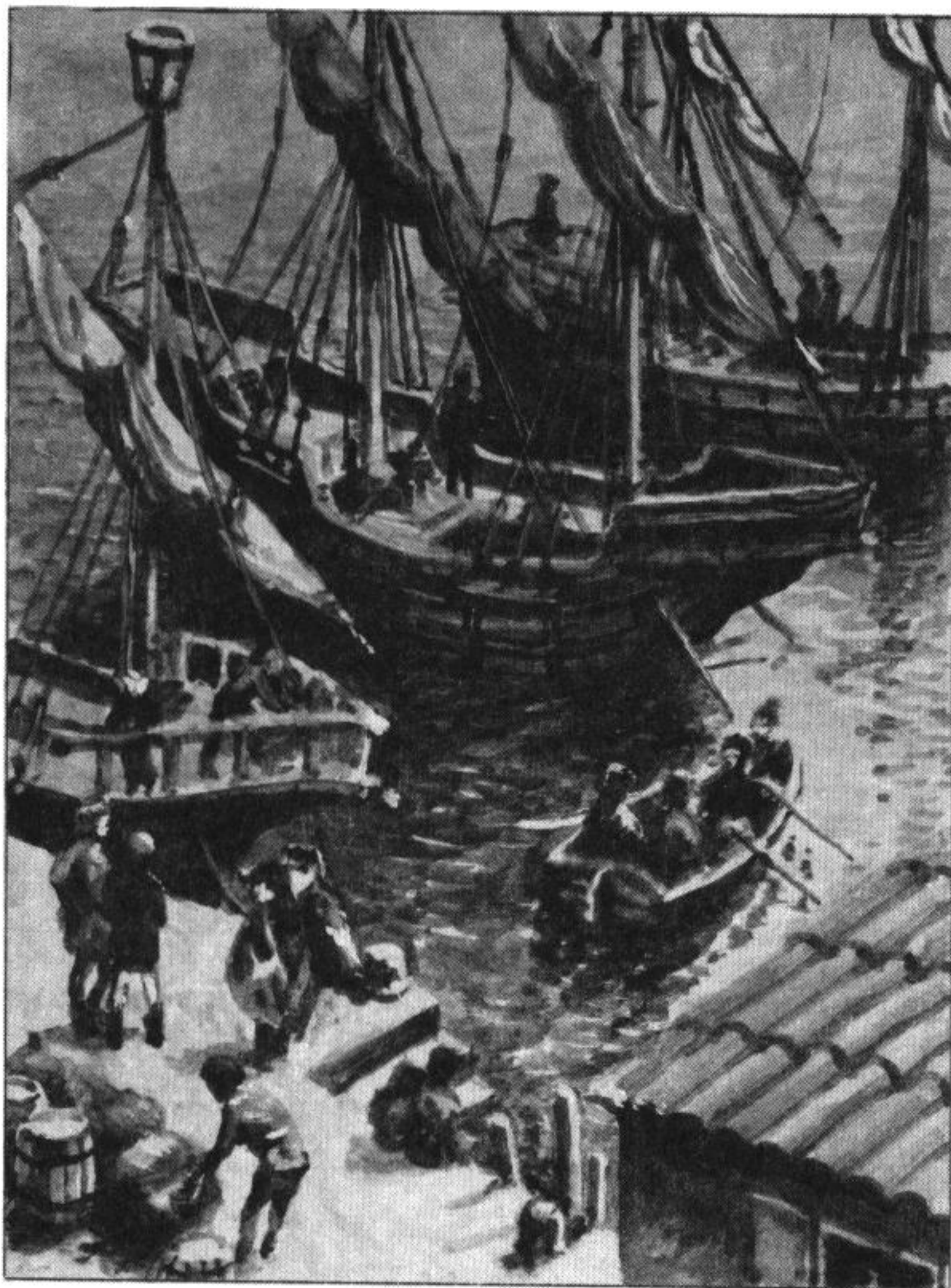
För bara två sekler sedan var Trakoriska rikets huvudstad Tricilve en obetydlig fiskestad på

västra Paratorna. (Trinsmyrier hävdar ofta att så fortfarande är fallet.) Staden har aldrig ägt en god djuphamn eftersom floden Coimatri dumpar stora mängder dy i Kruzanderviken, varför vår konvoj tvingades kasta ankar i den naturliga hamnbassängen vid Okruzande, en stad på en tämligen omotive-rad klippö ute i viken.

Okruzande har som huvuduppgift att lasta om varor mellan pråmar och havsfarare för in- eller utskeppning till huvudstaden.

På den kryllande kajen bjöds en verklig smak av världsskivans bredd, ty där kunde allehanda farsegels raser och gods beskådas.

Från det nordliga Sanithsid bringade blånerade orghingar en last ädel-is som kom deras skepp att ryka likt en svettig häst i höstsolen. Denna is från glaciärernas inre är för alltid





stelnad till kristall, och man slipar därav smycken som skänker ständig svalka.

En bredbottnad farkost från Morelvidyn vid kopparhavets södra strand sålde slavar direkt över däck, mest vildar från Samkarnas inre, men även högborne fångar tagna i strid mot efariska furstar.

Man såg även flerhanda djuriske halvfolk, varav de vita ankorna är väl spridda och äger mycken trad på Paratorna. Ön hyser därjämte vargmanna flockar, fågelmän och halvlängds- män, men inga stenfolk förutom en och annan dvärgslav inköpt från Palamux för smidets skull. De älvfolk vi stötte på var alla främlingar på resa, men det taltes om bofasta sälningar på öns östsida, i den trakt som kallas Hoedjar.

Vi fördrev dagen i Okruzande under tämlig stiltje, barnsligt glada över att åter ha fast mark under våra fötter. Fler skepp anlände, mest mindre handelsskorvar från marknadsstäderna längs kusten, men också smäckra jakter med förnåma ädlingar. Mot eftermiddagen löpte en underlig flermastare från Melukha in i hamnen ackompanjerad av skrällande musik som spelades på däck. Den var målad i gulrosa mönster och liknade mest en lustgård, ty hela riggen prunkade av lianer och kottepalmer. Lättklädda danserskor kastade frukt mot åskådarna på kajen, vilka till en början kastade tillbaka, men snart upptäckte att det rörde sig om sällsynta läckerheter som gick att äta eller sälja för goda decaurer.

Jag sporde en repflätare om trafiken på Okruzande alltid var lika livlig. Mannen kallade mig krabbhuvud och frågade om jag var farsegels från det virrande blå därovan eller från de bottenlösa djupen inunder eftersom jag inte visste att frihetsspelen just tagit sin början.

Mot sena eftermiddagen kom så högvattnet till Kruzanderviken, och en armada av mindre och större roddbåtar uppenbarade sig för att frakta nykomlingar till Tricilve. Baldyr fann för gott att lägga ett extra silvermynt till en snabb roddare, ty med festligheter i staden kunde husrum vara svårt att finna senare mot kvällen.

Vi slog oss alltså tillrätta på passagerarbänken, men roddaren gjorde alls ingen min av att lägga ut. Då vi påtalade den utlovade snabbheten sade han sig först vilja fylla båten och att snabbheten blott gällde själva rodden, vilket vittnen kunde intyga. Om villkoren inte passade kunde vi hyra någon annan eller ro själva. Jag uppstötte förtretade gnyn mot himlen, men Baldyr steg oberörd upp, lämpade karlen över

bord och satte sig själv vid årorna. Då roddaren frustande dök upp till ytan tackade min reskamrat för erbjudandet att ro själv, vilket vittnen kunde intyga om, och lämnade kajen med kraftfulla årtag. Även jag, vars klena lekamen knappast lämpar sig för arbete, grep nu i triumf en åra, och tillsammans tog vi oss raskt över viken.

## Tricilve

Man säger att ädla metaller inte luktar, men Paratornas guldtrakiner stinker av allt från parfym till fisk. Skrán och gillen har rätt att själva prägla en viss mängd mynt varje år, och varje ädelslageri har hemliga metoder att sätta sin speciella arom på mynten. Tyvärr, eller tur- samt nog, försvinner lukten med tiden, men i Tricilve är den fortfarande helt tydlig.

Huvudstaden skalv i feststämning. Man firar under en veckas tid frihetskarnevalen till minnet av frigörelsen från Palamux. Den lössläpplighet som präglar festivalen var till en början riktad mot shamashernas stränga regim, men numer frågar ingen efter anledningen längre.

Som planerat fick vi med lätthet ett rum på gästgiveriet Musslans svarta pärla eftersom vi var bland de första nykomlingarna denna kväll.

Vi avlämnade där våra packningar och gav oss upprymda ut i staden.

Tricilve är en mycket vidsträckt och lågbyggd stad uppförd på ostadig lera. Leran tillåter blott en låg ringmur runt staden, men som Paratornas makt bygger på handel och inte på krig är detta fullt tillräckligt. Trots stadens storlek var alla gator fyllda av människor. I detta myller slogs jag genast av tricilvernas märkliga klädesvanor.

Huvudstadens sprättande ungfolk synes mig i detta avseende vara ohämmat fåfängt. Män som kvinnor målar gärna blottade kroppsdelar i skrikande färgmönster. Sommartid kan detta blottande och färgläggande anta mycket oblyga proportioner, och man rakar gärna delar av huvud och kropp för att kunna anlägga ytterligare dekorationer.

Klädedräkten skall vara opraktisk, gräll och ljudande. De verkligt förnåma bär plagg av kamsunsk papper, ett material som varken tål att repas, slitas, fuktas eller användas på något sätt utan att förstöras. Den papperklädda måste sitta helt stilla för att bevara kläderna intakta. Vill han färdas måste han bäras. Vill han äta måste han matas och tugga utan alltför stora munrö-





relser. En man klädd i kamsunerpapiir visar således att han är mycket rik och sysslolös, vilket är materialets enda funktion.

Själva gick vi till togs och inhandlade vackra dräkter av spunnet algsilke. Silkesalger odlas i dammar nära kusten för att därefter pressas, dras och spinnas till kläde. Denna näring och efterföljande sömnad sysselsätter stora delar av befolkningen runt Tricilve.

Baldyr visade sig inte helt oväntat vara mycket förfaren i handeln och förklarade att man på Paratorna mer än på andra ställen nog måste granska vad man köper, ty här saknas all stolthet bland hantverkare.

Man plägar om hösten rena algdammarna genom odling av karpfisk, varför vi till gott pris åt smakliga fiskmåltider under hela vår vistelse i Tricilve.

Jag ville gärna skåda akademien och biblioteksparken med den omtalade kronolaben, men Baldyr anmärkte att ljuset redan flyktade och föreslog att vi istället skulle övervara frihetsspelens öppnande på stora amfiteatern.

Någon timme senare satt vi alltså på goda platser i marmorkratern vars botten flammade av mångfärgade eldar. Lågornas onaturliga färger sades komma av alkemiska pulver och nyttjande av dyrbar kromanterved från Samkarnas djungler.

Där steg nu fram en högre, vitklädd bard, vars stämma mäktigt påbörjade den välkända mytiska cykeln "Tiamats tvenad". Tårar steg till mina öron, ty denne gudasångare hade en röst av flytande guld.

Döm om min förfäran då plötsligt ett

visslande steg ur främsta raden och projektiler singlar ner över skalden som förfärat tystnade. En hopper råa sällar hoppade över skranket, slet ifrån barden hans klockerin och bar honom runt arenan under hopens skratt och spe. In stormade en naken ryttarinna till häst, efter vad jag förstod föreställande gudinnan Kastyke. Hon sprängde runt varv på varv och snärtade med sin piska varje gång hon passerade den fångne sångaren. Då Baldyr såg min oförstående blick, förklarade han att scenen symboliserade Paratornas uppbrott från Palamux' stelnade välde.

I samma stund bar man ut sångaren och Baldyr berättade att man nu förde honom ner till hamnen för att placera honom på en flotte iklädd endast ett ogarvat getskinn. Därefter



rodde man flotten ut till havs så att den mån­de driva tillbaka till Palamux.

Jag frågade om inte detta var att föra skådespelet väl långt, men min reskamrat skrattade och sade att det alls inte rörde sig om något skådespel. Varje år tillfrågas en poet från främmande land om han inte vill sjunga "Tiamats tvenad" inför hela Tricilve. Otroligt nog finner man varje år någon som inte har hört talas om seden. Man menar i staden att sådana världsfrämlingar gott förtjänar att placeras på en flotte i havet.

Baldyr fann det hela mycket komiskt. Jag däremot ville genast gå, men han rådde mig att stanna, ty paratornierna var denna natt mycket uppspel­ta och skulle gärna sätta ännu en främling på flotten.

Jag satte mig alltså tillrätta och genomled kvällen under största svårmod.

Idel grymheter bjöds ut till den skränande massan. Historiska slag mellan det unga Paratorna och gamla rikets trupper spelades upp i miniatyr där varje äkta sår hälsades med äkta jubel.

Därefter vidtog gladiatorstrider som ständigt vanns av bodåkens eller kejsarens kämpar. Ett sus av förväntan genomfor teatern då en raugonerhona ställdes mot tre kämpar med korta svärd. Jag hade vid det laget drabbats av bultande huvudspänning och ett för mig sällsynt, tyst raseri. Jag hoppades äntligen få se en av dessa struttande låtsashjältar blöda, men det visade sig snart att raugonen var såväl avgiftad som bländad och drogad så att mitt ovärdiga hopp kom på skam.

Omtumlad stapplade jag ut på gatan i den sena natten. I min avsmak var jag dock ensam bland andras lystnad och godmod. Målade var­elser av obestämt kön bedrev öppen otukt i varje gathörn. Sedan vi återfunnit gästgiveriet, bjöd natten för min del blott på ringa sömn.

Då jag följande morgon skakat olusten av mig, bestämde jag att vi nu skulle se akademin och biblioteksparken. Baldyr ryckte bara skamset på axlarna ty han märkte min rättmätiga vrede.

Akademin i Tricilve är sannolikt den största norr om Kopparhavet. Detta lärosäte anlades inte av kunskapstörst, utan för att framhålla Paratornas stora djupsinne inför främmande länder. Färre än en tredjedel av akademin­s mästare stammar från hemön. De många lärarna farsegels ifrån framhåller ofta att Paratorni unga har ringa tålamod till tydande av

bleka pergament, men desto hellre visar de smulor av vetande som slumpat sig kvar i deras minnen.

Från Maravelda medförde jag astromatissan Sabargas hälsningar till alven Simenard Froim, akademiens storsyntald av semantik och kalligrafisk historia. Denne stillsamme läromästare gladde mig genom att motta min anspråkslösa skrift över mineralernas inneboende rytmik för bibliotekets räkning.

I Simenard Froims sällskap vandrade vi runt hela förmiddagen under samtal med akademiens vise. Först när solen stod som högst tog vi avsked i biblioteksparken invid den märkliga kronolaben.

## Kronolaben

Kronolaben konstruerades under ledning av mäst­er Gaoski från Klomellien. I tio års tid offrades säckvis med guldtrakiner på uppförandet av bronskolossen. Skisser, gjutformar och dvärgsmidda detaljer skeppades varje månad kors och tvärs över Nordhavet.

Officiellt ska kronolaben mäta tidens gång så att huvudstadens astrologer lättare kan förut­säga stjärnornas rörelser och därmed se in i Trakoriens lysande framtid.

Det finns också en annan bild som hör samman med skandalen vid kronolabens invigning år 604 eO. En ambassadör vid Trakoriska kejsarhovet, magillern Maglo da Munzga, återberättade händelsen sålunda:

## ÖVER KRONOLAABENS INVIGNAD

"Dyre broder minister!

Det smärtar mig att höra hur vår älskade konungafader, må hans gnista omsider enas med alltet, i munterhet över min förra redogörelse ådragit sig hjärtstyng så att den årliga vildsvinsjakten fått inställas. Dock låter sig denna händelse knappast sägas med större allvar.

Låt mig återpränta kortare stycken ur mitt tidigare dokument på det du må förstå och ej förbli gramse.

'...Ty denna dagen skulle Kronolaaben av Tricilve vigas åt sin uppgift, och mången, där­ibland er ödmjuka tjänare, var bjuden från långväga land att övervara högtiden.

Märkligt är kronolaabens mätande av tid. På vidundrets topp tronar en bildstod av jordemo-



dern ur vars bröst vattnet strilar då fem minuter passerat. Var kvarts timme står därtill ånga ur hennes öron som symbol över havets dimma. Där utväxlas även slag mellan tvenne träriddare vid jämn timme och mycket annat. Man förklarade innan igångsättandet noggsamt dessa vidundrets alla mekanismer, på det att pöbeln ej månne förfäras då skovelhjulen sänktes till den underjordiska strömmen och kuggar begynte mala.

Solen glänste den dagen i de två mässingsglober som håller vatten till ångkokaren. Vid de trennefaldiga bronsbenen, lindade med rankor av humle och vin, hade en magnifik pendel utgörande kronolaabens hierta surrats med hamprep. Dessa rep skulle avbrännas just vid middagstimmen, då solljuset genom en brännlins kom att söka sig till hampanns fibrer.

Till gudomlig ledning äntrade kastykernas pelarfader upp på podiet då tiden närmades. Hamprepen sprang i glöd blott något andetag förrän pendeln, stor var dess vikt, svang undan.

Och folket häpnades.

Men pendeln svang bort och stannade, varpå den vände åter och slog pelarfadern för pannan så blodet skvatt. Då gastade hopen och rusade likt höns från platsen. Där ryktades snart i staden att kolossen löpte fri över gatorna, slaktande kvinnfolk och barn i klasar.

Men på sitt firament stod vidundret kvar. Blott kastykernas pelarfader bligade glasögd mot den svingande pendeln där han låg i dödens ro.

Ylande bronslurar inkallade kavalleriet från exercisheden för att nedkämpa monstret och flera strider utkämpades mellan inbil-

lade angripare innan sansen återvände.

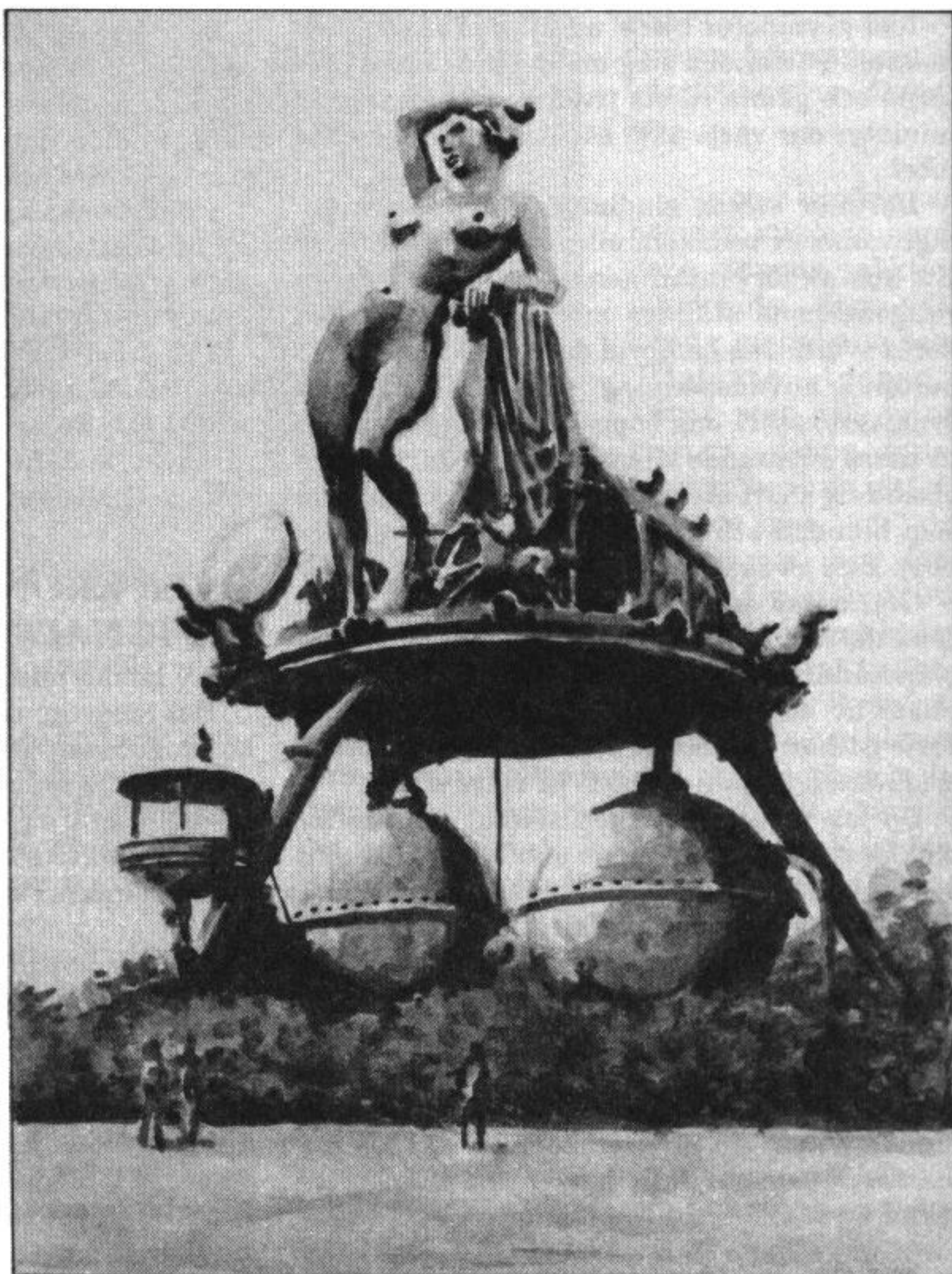
De gäster, däribland er ringa tjänare, som kommit till Tricilve för att bländas av Trakoriens ljus, sattes på båtar till sina hemland innan kvällsmörkret föll, ty stor skam och tystnad rådde i staden.

Just så vart kronolaaben invigd.

Eder tjänare

Baron Maglo da Munzga"

Vi stannade hela veckan i Tricilve, men eftersom jag fortsättningsvis undvek frihetsspelens nöjen, såg jag sällan Baldyr Brummare. Istället vandrade jag upp i den tidiga morgonen, medan stadsborna ännu sov rusen ur sina kroppar, för att plocka krabbor och musslor på stranden när tidvattnet rann ut. De fattiga strandletare





jag mötte under dessa tidiga timmar syntes mig vara stadens bästa folk. De lever ett hårt liv, ty på Paratorna möter man blott ringa barmhärtighet med gamla, sjuka och fattiga. De mest vanföra kan visa upp sig mot marackel på marknader, och det händer att man vanställer sig för detta ändamål, men för de flesta återstår att leva bäst de kan.

Kafrilersekten från ön Mereld, vars bröder och systrar dyrkar ljusguden Tigwalvan, har rest hjälpstugor över hela Paratorna där de olyckliga får mat och tak för intet. Man skrattar i Tricilve allmänt åt "dessa dårar, vilka utan löning tömmer annans dynga", men kafrilernas godhet syns mig vara Paratornas skönaste ting. Det skall till Paratorni försvar sägas att Bodâken årligen skänker en större summa guld till sektens hjälp.

När Baldyr vaknade framåt eftermiddagarna bjöd jag honom färsk sjösoppa till langockerpudding. Ordet "langock" stod ursprungligen för Paratornas urinnevånare, vilka numer kallas skecker och har trängts undan till Hoedjar och Kryfferskogarna. När kolonister från Palamux tog ön i besittning döpte de en pumpliknande nyttoväxt med ett beskt, mosigt inre till langock, förvisso som förolämpning mot in-födingarna.

Langockerpumporna gröps ur och innehållet syras i stora kar inför vintern. Massan anrättas till puddingar med kött och frukt. Man plägar även halstra färska langocker över eld och äta dem med smält getsmör, varvid smaken minner om kastanjer.

Varje dag fick jag av Baldyr höra om de gräsligheter som tilldragit sig på marmorteatern kvällen innan.

Den andra dagen utspelades "svartjakten" för att fira hurusom Paratorna rensades från svartfolk under rikets tidiga år. Denna jakt tillgår så att ett halvdussin förskrämda orcher släpps från sina burar på amfiteatern med löfte om frihet bara de tar sig ur staden. De arma bestarna får tolv minuters försprång innan sex jaktlag, ett för var stadsdel, rusar efter dem. Det gäller nu för jägarna att till arenan återföra sin orchs huvud spetsat på lagets paradlans före de andra. Hela staden kokar under denna jakt där stor prestige och många silverdecaurer står på spel.

Väl så folkkärt är "ödeslotteriet" under festivalens näst sista dag.

I detta lotteri drar Kastykes pelarfader namnet på en adelsman från lotteriets åldriga

bronsurna. I samma stund som namnet läses högt blir den utvalde fredlös och stora hopar rusar omedelbart mot hans hem för att plundra och skända det. Andra finner åter större nöje i att jaga efter den olyckliges person i samma syfte. Ödeslotteriet ska symbolisera gudarnas nyckfullhet, men valet sker ingalunda helt slumpartat, ty det är möjligt att köpa ut sitt namn ur valurnan. Lotten faller heller aldrig på kejsarens gunstlingar eller på medlemmar av de mäktigaste limbes.

Detta kan förvisso bero på gudarnas försyn.

På festivalens sista dag träffade Baldyr en barndomsvän och adelsman vid namn Klamender Gomba av Hiltre. Vi fann honom av en händelse i rännstenen utanför ett härbre, och liten var i sanning hans ädelhet vid detta tillfälle, men därom skall intet mera ordas ty så är ej passligt. Alltnog bjöd oss denne Klamender Gomba till familjens gods Helterhem på berget Hiltre för vila över vintern. Såväl Baldyr som jag var hjärtligt trötta på vandrande i växande kyla och tackade därför ja. Jag ägde emellertid föga tillit till vår värd, vars helt rakade huvud pryddes av sammanslingrade satyrer och nymfer, och vars ändalykt blott hjälpligt skylades med karmosinröda hosor av algsiden.

Jag vändades även vid tanken på resan till bergen, ty mellan oss och dem låg enligt Sime-nard Froim Skuggornas träsk i vars sörja blott dårar sänker sin fot.

## Kamest

Emellertid slapp vi vada i träskets gyttja, ty denna märkliga färd skulle gå med zepelond från staden Kamest. Roddare förde oss österut över Kruzanderviken till floden Coimatrix mynning.

Kamest är en blomstrande handelsplats dit gods förs från Paratornas inland via de vidsträckta vattenvägarna. Framförallt passerar stora mängder sylvoleum genom staden. Klamender Gomba berättade om sina stora oljepilskogar i Hiltre. Han beskrev hur man utvinner brännbar vätska ur träden genom att tappa dem på sav under sommarmånaderna. Saven samlas i fat och saltas med rent bergssalt. Efter någon vecka kan sylvoleum skummas av från ytan och direkt användas i lampor eller andra brännare.

När man fraktar sylvoleum för handel sker saltningen dock först vid leverans, ty detta minskar risken för vådabrand.



## ZEPELONDFÄRD

En zepelondfarkost består av en algsidenbälg vars inre uppfylles med varm sylvoleumrök. Denna stigande rök förmår lyfta såväl zepelonderbälgen som passagerarnas gondol mot skyarna. Färdsättet är inte helt ovanligt på Paratorna, men drar mycket guld och nyttjas därför blott av de rika.

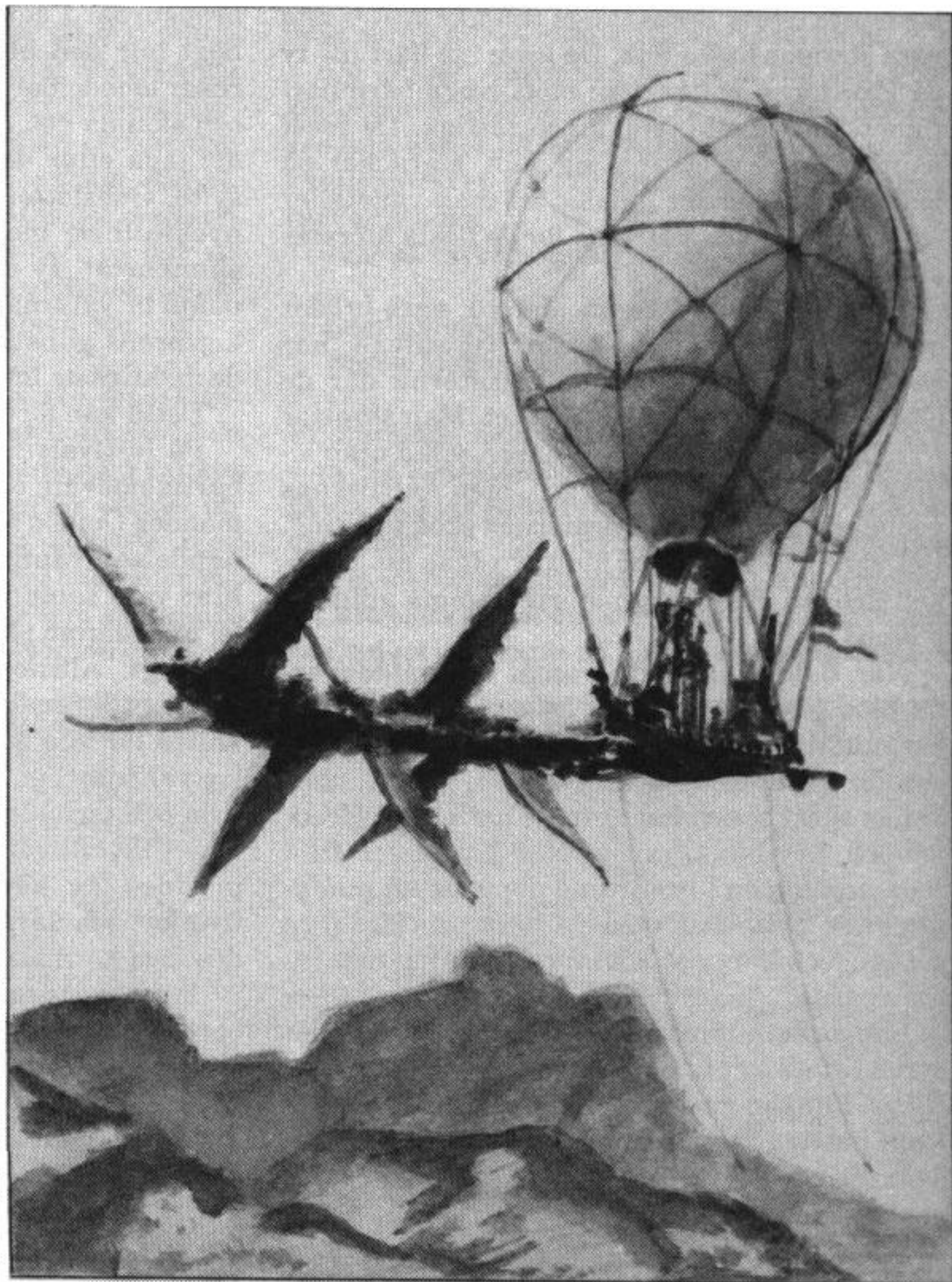
Familjen Gombas zepelond drogs framåt av ett sexspann albadorer, tränade att slå sina mäktiga vingar i en särskild rytm så att farkosten höll jämn fart i färdriktningen. Själva sidenbälgen var formad till en jättelik, blodröd oljetunna; släkten Gombas skyddsmärke.

Efter någon inledande förskräckelse just då gondolen lyfte, var färden mycket angenäm under klar himmel. Vi följde Coimatrifloden uppströms över vidsträckta langockerodlingar. Halvvägs mot Mazmatra störde vi en koloni dyngtärnor som skränande började orena oss, varför Klamender tvingades lämpa en av våra reservtunnor sylvoleum överbord så att höjden ökades. Han fäste en brinnande lunta vid tunnan innan den föll. Jag fann detta tilltag högst onödigt, ty en stor del av fågelkolonin liksom ett stycke oskyldig åker flammade i lågor, men de andra skrattade länge och gott åt denna skämtsamhet.

## Skuggornas träsk

Vi slog nu kurs rakt österut in över Skuggornas träsk. Jag bad en bön till Ezgela, sylfernas moder, att vår zepelond mände hålla sin höjd.

Skuggornas träsk utgör en vidsträckt sump-



mark väster om Hesiphamassivet. Även fast den omges av Paratorni bullrande horder, ligger trakten helt öde, ty den hyser sällsamma odjur som på några få dagar kan driva den mest stenskallade dvärg till sammanbrott. Den lärde faunisten Kapke, med tillnamnet Slemsöka efter sitt krälände i tillvarons dy, beskriver flera av de märkliga arter som hemsöker Skuggornas träsk. Jag vill orda något kort därom.

Den djärve besökaren märker bland träskets andra lömska flyn omedelbart den grönglän-sande kråkbromsen. Denna dovsurrande jättefluga dras genast till besökare men misstas ofta för skadade kråkfåglar, vilka den liknar i storleken om än ej i flykten. Kråkbromsen lever av blod, exkrementer och dödkroppar. Den uppträder i mångfald och besvärar vandrare genom att sätta sig på deras ryggar eller huvuden



utan att skrämmas undan med lätthet. Honorna lägger var månad ett trettiotal levande larver, vilka den söker placera på ouppmärksamma eller sovande djur, där avkomman kan suga sig fast för att dricka blod. Dock utgör kråkbromsarnas blotta närvaro den största plågan för svagsinnade personer, ty djuren utsänder vågor av glupsk lystnad. Dessa hjärnvågor blir starkare ju fler flugorna är, och framkallar hos träskvandrare en oförklarlig nervositet som övergår till förföljelseskräck, sömnsvårigheter och raseriutbrott. Många upplever hur flugorna efter några dygn viskar ont till dem, och man känner fall där vilsegångna män i vansinne slitit av sig kläderna och vilt skrattande låtit kråkbromsarna antasta deras nakna kroppar.

Just den starka tankekraften särskiljer flera av tråskets arter från liknande släktingar. Kap-

ke Slemsöka menade att någon källa till fenomenet torde dölja sig långt inne bland sumpträden. Därom är dock än idag helt ovisst.

Den grå mareskunken är ytterligare ett exempel. Denna halvmeterlånga allätare är så stillsam och oansenlig att man ofta märker den först då den känner sig hotad och nyttjar sitt fruktade försvar.

Mareskunken kan nämligen inlära andra varelsers tankar och känslor. Djuret förstår knappast den finare innebörden i dessa tankar, men tycks kunna särskilja grundmönster som fruktan, sömn, förvirring och liknande. Då den känner sig hotad sänder skunken känslor den tidigare uppfattat mot sin angripare, så att dessa främmande tankar intar motståndarens vilja. Äldre djur har av erfarenhet lärt sig vilka tankar som effektivast driver angripare på

flykten och kan framkalla fruktansvärda mardrömmar.

Det berättas att man för något tiotal år sedan i Mazmatra samlade ett uppbåd om tvåhundra man för att döda en enda mareskunk som inlärt en jägares dödsångest medan denne åts upp av en spindelranka. Denna skunk hade då sprängt fyra människors hjärtan och gjort ytterligare tre vansinniga genom att låta dem genomgå jägarens erfarenhet.

Om spindelrankan skall sägas att den liknar ondskan själv i växtform. Detta monster äger förvisserligen släktskap med stryparrankan, blott är den tiofalt lömskare. Spindelrankan gror på gränsland mellan fuktig och torr mark, där den utvecklar sina långa, svarta tentakler vilka är täckta med tusentals håriga utskott som ständigt rör sig





likt spindelben. Då den uppnått viss storlek begynner rankan gräva för att sänka sig i en grop som fylls med vätska från jorden. Spindelrankan utsöndrar därvid ett grönt skum, vilket lägger sig liksom mossor på dammens yta. Dold i dammen väntar växten tills något djur trampar genom ytan, varvid tentakler skjuter ut för att gripa offret och dra ner det mot munnen på stammen. Vissa exemplar besitter ett svagt paralyserande gift vid tentaklernas bas.

Tankar på dylika odjur tvingade sig in i mitt huvud under färden över Skuggornas träsk. Kanske var de sända av skrämde mareskunkar, men zepelonden drogs säkert framåt av de outtröttliga albadorerna och snart flög vi ut över Malossisjöns vatten där gott fiske gives.

## Ranz

Den trakt som kallas Hiltre griper om tvenne berg. Vi seglade till en början nära det heliga berget Ranz som skjuter upp ur Malossisjöns bortre vatten. Flera tempel skymtade längs sluttningsarna, alla byggda i en mycket säregen trattform ut från berget. Klamender Gomba berättade att munkarna i dessa tempel tillhör Ranzinersekten. Ranzinerna tror att berget talar stora ord till dem, men så långsamt att ingen vanlig människa uppfattar vad stenen säger. De tränar sig därför i tålmod och stillsinne för att kunna lyssna orörliga framför grottöppningar dagar i ända utan att äta eller sova. Enligt Klamender blir munkarna efter några dagars fasta och vaka så förvirrade att de tror sig uppfatta en stavelse, eller kanske bara ett fragment av en stavelse från berget. De rusar då överlyckliga hem till sitt tempel för att nedpränta meddelandet. En gång om året samlas budskapen i den stora bok som kallas Vox Ranzina under bergspredikningens högtid.

## Helterhem

Zepelonden landade vid den åldriga borgen Helterhem på berget Hiltre öster om Ranz. Jag erfor med viss förvåning att släkten Gomba är en av de ursprungliga adelsfamiljerna på Paratorna. Klamenders syskon var emellertid en underlig samling, kanske beroende på att föräldrarna ryckts bort i tidiga år.

Brodern Angantrym var ranzinerermunk, vilket förklarade Klamenders kunnande i saken.

Angantrym tillbringade hela vintern i fadershuset med att stirra mot samma stenvägg i storsalen. En gång om dagen höll den gamla köksfrun, som var en älskande existens, upp en kristallspegel framför hans mun för att se så att han levde. De andra tjänarna behandlade honom med mindre respekt, ja det gick därhän att man hängde fuktiga kläder på tork över honom eftersom han aldrig protesterade.

System Linvina, en blodfattig fröken vars violetta peruk spretade som en buske, fattade tidigt tycke till mig, men var för tyst och stolt för att erkänna det. Under vår hela vistelse försökte hon istället väcka min lusta med svartkonst och magiska drycker, vilket jag förstod först när Baldyr frågade efter smaken av den brunstiga horngroda hon inblandat i min löksufflé. Efter detta blev jag mer observant och försiktig. Varje morgon kastade hennes svärtade ögon lystna blickar mot mitt skrev innan hon förärade mig en hälsning. Som min lust står blott till pergamentens ord fann hon aldrig vad hon åstundade.

Om dessa två tidigare syskon var tystlåtna, så var äldste brodern Trimboldt desto mer bullrande, och en rovriddartyp av barboskermått. Varje morgon plögade han rulla stora klippblock utför berget mot byn nedom borgen i avsikt att "hålla bondkusarna på tå med mössor i hand". För detta tilltag var han hjärtligt avskydd i bygden vilket är väl förståeligt.

Man bjöd middag på silverfat. Till huvudrätt serverades bastklädda knyten med svart skorpa och ett krämigt, starkt doftande inre. Först alltför sent insåg jag att det rörde sig om surrad kråkbroms, alltså halstrade jätteträskflugor som ombundits för att inte spricka i hettan.

## Mazmatra och Malossi skogar

Under denna vinter reste jag mycket på södra Paratorna i sällskap med rättaren på Helterhem, den vita handelsankan Casimo Hruckert.

Den stora mängden sylvoleum från familjen Gombas skogar skeppas över Malossisjön för att säljas i Mazmatra, som är mig närmast av alla Paratorni städer, ty här finns en ärlighet och ett yrkeskunnande som eljest saknas. Man har i staden en stor kärlek till skogarna längs Malossisjöns stränder, vilka sysselsätter befolkningen med oljerening, skeppsbygge, snickeri och jakt.



En druidsekt kallad "trädknuserne" har stort anseende i trakten. Då man genomvandrar lundarna runt Mazmatra ser man omsider sektmedlemmar med trånande iver omfamna särdeles älskade träd. Sektens främsta uppgift är annars att vakta mot oren inväxt av ormgräs från Kryfferskogen i öst.

Ormgräset eller kryffermåran som den även kallas, är en märklig växt som förvisso kan nyttjas till månet, men likväl skys av skogsfolk. Den är ett slingrande gräs som växer mycket snabbt såväl under trädens skugga som ute på slätten. I skogsbygd klänger den längs marken och uppåt från gren till gren, så att inom kort all annan markväxt förkväves. Där bildas vid marken ett svårhugget nätverk av levande och död kryffermåra upp till flera meters höjd, vilket svårgör all vandring och allt skogsbruk.

På slättmark ter sig växten mer stadig och bildar täta ruggar likt den säv man plägar finna i sjökanter. Ormgräset nämnes ofta "härgräs" av bönder, ty det rycker fram obönhörligt som en härska.

Ormgräsets långa och sega stammar torkas och bråkas till seg bast som kallas asbast och nyttjas av flätare Trakorien över. Asbast kan märkligt nog inte antändas. Man kan därför inte utrota växten genom avbränning, men dess eldfasthet gör asbast mycket användbart till takflätande, eller varhelst eld vill undvikas.

## Övriga Bralorge

Bodåken har förbjudit införande av ormgräsfrö eller levande plantor till hela Bralorge, varmed menas slättlanden mellan Tricilve och Melse. Denna slätt var i tidernas begynnelse havsbottnen och mången gröda springer gott ur dess fruktbara sköte. Främst bland dessa är vete och korn samt langocker och rovor. Havsleran lämpar sig även för krukmakande av praktiska men alls icke vackra föremål.

Bralorgeslätten är så hårt folkad att man från vart gods ser minst fem andra herresäten och därtill tre tempel och tvenne byar. Bruket av jorden tarvar riklig mankraft och stor slavhandel bedrivs därför i städerna Zaroflas och Grumm på västkusten.

Casimo Hruckert fann stor fröjd i att nedklafsa sina simfötter i slättmyllan, men själv hyser jag ringa kärlek till Bralorge. Dess städer tycks mig osköna och utan särart, samt därtill fulla av knipsluga handlare vilka skreko i mitt

öra och grävde i min ficka för att påpracka mig allsköns skräp.

Gott hantverk gives knappast på Paratorna, ty därtill saknas tålmod och kunnande. Man drar sig dock inte för att söka efterlikna konst av andra folk, men varje kännare ser genast skillnaden. Av eget konstsmide tillverkas blott fula bronsminiatyrer föreställande kronolaben, kolossen i Fam Kvalvi eller kejserliga palatset, men dessa ting är så dåligt arbetade, att man sällan ens gitter bortslipa gjutskarven.

Av Saphynas vänliga saktmod märks intet trots den myckna handeln mellan öarna, men förvisso mildras folket i sina sinnen ju längre från Tricilve man färdas. Ej heller gives mycken spänning för den så lystne, såvida man ej hetsas av krämeri och viktfuskande.

## Karramak

Överkorsar man floden Mea Simia inträder man så i Karramak. Även här odlades tidigare mycken gröda, men stor inväxt av härgräs spiller grums i jordnäringens bägare. Istället håller man nu boskap och fjäderfä, samt idkar fiske och asbastbruk, vartill Melse är en utskepparhamn av stor vikt sydvart. I staden Karnald hålls en stor flottstyrka till skydd av kusterna mot pirater, ransarder och isbarbarer.

## Moherra

I den befästa staden Moherra stötte jag för första gången på Paratornas urbefolkning, det märkliga hundfolket som även kallas skecker. Skeckerna plägar lämna sina skogar med dyrbara pälsar för att byta till sig metallföremål, främst spjut- och pilspetsar. Urfolket är förvisso av människoart och bär alls inga hundhuvuden som Klamender Gomba påstod. Deras namn kommer av att huden är fläckad i olika färger, så att vitare partier samsas med gula, bruna och svarta såsom man plägar se bland djur. Detta gör dem väl lämpade att kringsmyga i Kryfferskogens dunkel. Sedan jag väl vant mig vid deras säregna hudteckning, fann jag dem ädla i dragen och till synes överlägsna paratornierna i karaktären. (Detta är förvisso ej märkvärdigt, ty även en padda har bättre karaktär än de flesta paratornier).

Jag bevittnade ett uppträde invid stadsporten i Moherra, där en vackert tecknad, ung jägare medförde en tam best av för mig okänd



art, vilken vakten nekade tillträde till staden. Då skeckerjägaren yttrade en mycket träffande förolämpning, hotade knekten dra blankt, men därvid utstötte besten ett så fruktansvärt skri att mannen bleknade och drog sig bakåt.

Jag frågade Casimo Hruckert om djuret och han berättade att detta var en mustelon, enligt jägarna det farligaste villebråd som vandrar i Paratorni skogar.

Mustelonen stammar ursprungligen från Akrogallien, och är ett mårddjur av vargens storlek, men till kroppsformen lägre och smidigare. Den liknar en förvuxen mink med sina små öron och sitt spolformade huvud, men benen är kraftigare och pälsen ofta gulbrun. Mustelonen jagar ensam eller i par, och kan i vilt tillstånd bli en stor plåga för fårfarmare, ty den dödar för nöjes skull och kan nedlägga ett tjugotal djur vid ett enda tillfälle. Likaså utgör den en stor fara för människor och är genom sin list,

smidighet och kraftiga käkar döden för varje obehäpnad skogsvandrare. Den är känd för stor fräckhet och kan smyga in i byar nattetid för att röva husdjur och även barn.

I Kryfferskogens trassliga inre tar den sig fram betydligt snabbare än andra djur.

## Hesiphas massiv

Hiltre och Ranz utgör den sydliga utlöpan av Hesiphas massiv, en skarp bergskedja vilken löper som en ryggrad längs Paratorni östkust. Baldyr och jag följde familjen Gomba till släktingar i dessa trakter där den äldre adeln byggt många jaktlott. Färden gick med släde över snön som nu fallit.

Vi ledsagades av Helterhems knektar och jag sporde om vilka faror man räddes. Då förtaltes att flera svartfolksstammar bebodde grottor

bland bergen, även fast det rörde sig om svartalfer, vättar och annat klenknytt. Det framgick att dessa arma krakar mest var bytesdjur vid herremännens nöjesjakter, ty man var noga underrättad om deras boningar och hade förvisso utrotat dem vid önskan. I flera slotts-salar såg jag också svartfolkens huvuden pryda spiselstenen. Deras tomma ögonhålors sorgsna blickar ingav mig blott svärmod.

## Kryffer-skogens utkant

Trimboldt Gomba pikade mig vintern i ända för brist på vulstigt armkött och plögade klämma om mina armar tills jag skrek av smärta. Detta blev mig övernog när vi var i





Stengora strax norr om Kryfferskogens bryn mot bergen. Vi gästade vid detta tillfälle en gård där magister Usergaldre av elementikens skola satt i högsäte.

I östra Hesipha tuggar man som bekant gärna rötter av sötbunken efter var måltid och den söta örten hade vid detta tillfälle stigit till mitt huvud, varför tungan löpte stursk som en åringshingst i munnen.

Jag ingick i all dumhet ett vad, med påföljd att jag nästa morgon befann mig i Kryfferskogen med ett hesapiskt björns pjut i händerna.

Min uppgift var att nedlägga en vild mustelon.

Snön drap från träden över min mantel och jag ångrade stort mitt hätska tal kvällen innan. Då jag sport gårdsfolket huru jag skulle finna vilda musteloner, hade man rått mig att ej ängslas däröver. Vilddjuren torde med all säkerhet känna min vittring och komma löpande i mängder.

Detta besked lugnade ingalunda min oro.

Det hesapiska björns pjutet har fem springblad vilka slår ut likt en onskans blomma när vapnet stöts genom ett mål. Längre ner på skaftet är en kraftig parerstång satt för att hindra bytets inglidande mot jägaren. Spjutets bakre ände kan vidare länkas vid ett bälte runt midjan för att hålla en spetsad best på avstånd.

Jag hade ömkligen avlämnats i glesare skog nära kusten och sökte mig nu mot vatten för att ytterligare öppna landskapet. Efter en kort vandring stötte jag på en djup ravin med forsannde flodvirvlar och slog följe med strömmen.

Ännu idag vet jag inte vad, men plötsligt prasslade något i buskagen bara ett tiotal meter bakom mig. Jag snodde runt men mitt spjut slog mot ett träd så att hullingarna löste ut. I upphetsningen tog jag ett steg för mycket och föll i nästa ögonblick ut i ravinen, ner mot forsen.

## Hoedjar

Jag vaknade med ett hostande, kräktes vatten och undrade smått var jag befann mig. Någon vänlig själ hade uppenbarligen bäddat ner mig bland yllefilter i en enkel hydda.

Jag var, kort sagt, vid liv.

En kvinna av tidlös ålder steg in och bjöd mig en rätt av rå fisk och tångsallad med te på örter sedan jag tillpiggat. Hennes utseende var varken klavykiskt eller skeckiskt, men milt och vackert om inte frestande. Håret var kort-

klippt, rikligt och grått fast hon ej tycktes åldrad i övrigt.

Kvinnan lyssnade intresserat på min berättelse och innan kvällen hade hon fått höra om hela min resa från ön Bzegusta till Paratorna. Vi förfärades båda på nytt över de mänskliga grymheter jag bevittnat, och kom varandra på detta sätt mycket nära. Först då jag ville förklara mina teorier om metallernas musikalitet, lade hon fingrarna över mina läppar och bjöd mig vila till morgonen.

Hon satte sig utanför hyddan och stämde upp ljuvlig sång mot havet. Självlade jag mig tillrätta och slöt ögonen om hennes fridsamma bild. Jag var nästan förälskad.

På den tredje dagen vandrade en man, hennes man som det visade sig, upp från stranden, men jag såg ingen båt på vattnet. Han förargades alls icke över min närvaro. Emellertid var tiden nu mogen för mig att återförenas med Baldyr och familjen Gomba.

Nästa morgon ledde mannen mig in i skogen och vid middagstid skymtade vi en by dit han manade mina steg. Självlade han ogärna träda in bland folket, men till avsked gav han mig ett oberett mustelonskinn.

Först sedan mannen försvunnit föll det mig in att jag varken visste hans eller kvinnans namn. Hela vistelsen i fiskarhyddan tycktes mig plötsligt vara en dröm.

Min återkomst till magister Usergaldres gård väckte stor uppståndelse ty man räknade mig vid det laget som död. Vid en stor bankett ville man höra om min jakt. Någon stund skröt jag över mustelonskinnet, men som jag är en usel lögnare kröp sanningen snart fram.

Usergaldre intresserade sig mycket för fiskarparet som bistått mig i nöden. Han höll dem för sälingar, ett alverfolk vars skepnad skiftar mellan djur- och människoform. Detta folk skall ha så stora magiska gåvor att man annars sällan ser dem.

## Joodak

Omsider beslutade jag så att medfölja en vårlig konvoj mot Trakoriens nordö Marjura. Det var alltså hög tid att fortsätta mot Trinsmyra, men som Baldyr ämnade sig söderut, skildes våra vägar under stor gråt och förbrödran.

Den goda ankan Casimo Hruckert färdades emellertid mot Ruhl för att fira midvinterblot hos sin familj och bjöd mig vandra i sällskap.

Vi färdades till Joodak, Hoedjars enda stad,



varifrån ett skepp skulle avgå mot Fanzimle i Ruhl. Joodak är en timrad vildbygdstad som klättrar på sidorna av en djup fjord. Dess gator folkas mest av lurviga jägare i lurviga skinnkläder och av knektar som vaktar östkusten mot isbarbarernas plundringståg.

## Fanzimle i Ruhl

Jag överraskades stort vid ankomsten till Fanzimle, ty staden är byggd i halvformat för ankor och småmän. Ruhlertrakten utgör en ankstat inom Trakoriska riket, med ett eget råd, ett eget garde och även en egen ankborg. Denna frihet kommer av djurfolkets stora inflytande på trakorisk trad.

Staden Fanzimle är inför alldaglige männer närmast löjeväckande ren och prydsam. Emellertid driver man särskilda kvarter för storfolk, vilka till gästernas trivsel smakfullt smutas ner av speciella kontaminörer. Här ges ypperliga tavernor vars tjänster dock suger pengar som jord drar vatten.

De vita ankorna i Ruhl förtjusar sig stort över allt spel och gyckel. På kvällarna spelas allankligen smickelbräde, dam och spräcka snok i varje kvarter.

Smickelbräde är ett mycket populärt spel i hela Trakorien. Det kombinerar taktik på spelbordet med mer våldsamma inslag. Tex måste den som gör hoppsmickel skutta upp på spelplanen före motståndaren innan poängen räknas honom till godo. Skulle motståndaren erövra en spelpjäs, får man behålla halva om man hinner klyva den med sitt svärd medan den är

kvar på brädet. Den senare regeln har kostat många god smickelspelare hans fingrar och givit talesättet: "Den som inga fingrar har, ej i leken bliver kvar!"

Av gatans lustigheter lockar dockspelen ojämförligt flest åskådare. Kommedia dell'anco visar ständigt samma kända persongalleri:

*Coprostomba* heter den lärde gamle mannen som alltid talar vers och luras av ankan *Kvalbak*, skådespelens listige hjälte.

*Yaggamuk*, den slemme svartankan, är hjältens ständige motståndare.

*Mesurinn* och *Nindada*, det mänskliga kärleksparet, häcklas för sin virriga härtesmärta och lusta. (Ankor förstår sällan sådana skira företeelser. Detta insåg jag grymt då jag berättade om sälkvinnan i Hoedjar för Casimo Hruckert. Den tomhövdade dvärggåsen flinade bara brednäbbat åt mitt brustna hjärta.)





Den lille oskyldige halvmannen *Prolzo*, spelens narr, tittar mest på och får skulden för allt när han inte äter eller rapar, medan vargmannen *Okrof* kliar sina löss och hotar alla med stryk.

Varje berättelse slutar i munter musik där Kvalbak får slå takten med en påse silver han lurat till sig. Yggamuk får prygel av Okrof och kärleksparet bedriver otukt. Allt är åter som det ska.

## Västra Ruhl

Jag firade midvintern på släkten Hruckerts gods en halvdags marsch nordväst om Fanzimle, invid den sumpiga floden Zymb där grodor och brödnate odlas åt ankor över hela Trakorien.

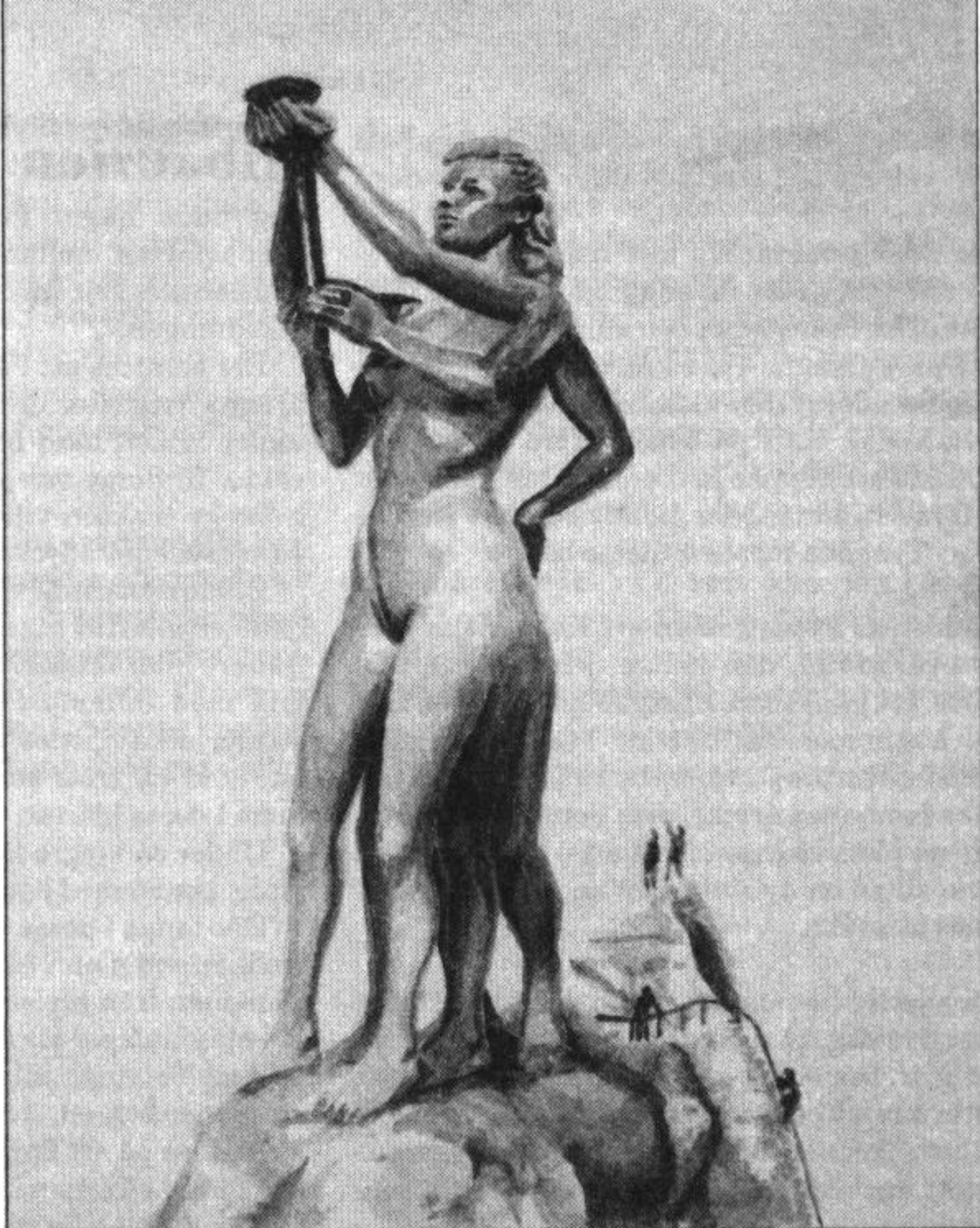
Midvinterbloten genomfördes med ankors sedvanliga trams och tamhet. Man åt allehanda vämjeliga rätter, drack grodromstoddy, sjöng flerstämmiga kvackpsalmerier och dansade flapstepp, en ograciös så kallad humpadans, där man gör höga hopp och klappar ihop simfötterna.

Efter bara någon dag tog jag farväl och vandrade surmagad vidare mot väster.

## Paraltro

Jag ämnade söka överfart mot Trinsmyra från staden Siola i Paraltro och trädde med stor möda in i den sköna trakten över snörika bergspass.

I det böljande landskapet nedom bergen genomborras kullarna av halvmännens hålor. Byarna är så väl dolda att man kan slå upp sitt läger allena i kvällningen och vakna med frukosteldarnas rök runt omkring sig om morgonen.



Av riktigt folk gives i Paraltro många herdar, ty fårhållning är den vanligaste sysslan. Men närmare kusten tronar borgar på skogsklädda kullar där nötter gives i mängd.

## Fam Kvalvi

Eftersom resan hastade norrut, gick staden Fam Kvalvi miste om min fagra nunas åsyn, vilket ingalunda hindrar något ordande över orten.

Fam Kvalvi är gudinnan Kastykes heliga stad som grundades på hundraårsjubiléet av den Kastykiska frigörelsen. Staden anlades effektivt på de höga röda klipporna norr om Kruzanderviken där den skulle göra intryck på inseglande främlingar. Till ceremonin vid stadsutnämningen hade man rest en kolossalstaty föreställande gudinnan Kastyke på klippkanten. Statyn skulle göra tjänst som landmärke för sjöfarten varför man placerat ett flammande fyrfat i dess famn. Emellertid hade gju-



tarna fuskat och gjort bronsplåten så tunn att statyn vek sig och störtade utför branten ner i havet.

Paratornierna lät sig inte nedslås av en sådan malör, utan lät de odugliga gjutarna följa sin skapelse över stupet och anlitade nya yrkesmän från Palamux. Dessa allvarliga herrar hade noga studerat den klassiska kolossen i Yoh, som då redan stått på benen i fyra sekler, och förklarade att klippan helt enkelt inte kunde bära erforderliga mängder metall utan att smulas sönder. Tyngden måste fördelas bättre.

Problemet löstes genom att Kastykiska kyrkans överhuvud, den helige pelarfadern, förklarade att gudinnan Kastyke har sex ben och inte två som man dittills trott. För att bibehålla de gudomliga proportionerna måste man även skänka henne sex armar, men detta höll fyrfatet bättre på plats så ingen ledsnades däröver. Man byggde alltså en ny staty som än i dag fungerar alldeles utmärkt.

Emellertid har staden på klippan aldrig blivit riktigt livaktig, ty den saknar naturliga näringar och är besvärlig att nå. Den härbärgerar prästernas akademi och några av Bodåkens kanslier, liksom ett Ezgelatempel och kejsarens luftslott med öarnas enda zepelonderflotta som garde.

Bodåken håller alltid nyårets första möte i Fam Kvalvi, där mäktiga falanger traditionellt gör sig kvitt besvärliga motståndare med ett smidigt kast utför klippan. Klipporna kallas i folkmun ofta för "Blodiga backen".

## Siola

Emellertid är detta blott hörsägen, och själv hastade jag till Siola som är ullspinnarnas stad och tillika en stor flotthamn och handelspost mot norr. I traktens skogar växer goda ekar varför den kejserliga arsenalen förlagts till Siola. Arsenalen utspottar årligen en handfull krigsfartyg, samt därtill kastmaskiner, vagnar, arcuballistor och mycket annat i trägods. Skogarna runt staden ska en gång i tiden ha folkats av alver, vilka mer eller mindre brutalt drivits på flykten.

Man seglar från Siola en stadig trad på Trinsmyra, varför jag snart fann skeppsrums och gav mig åstad.

## Ilibaurien

Jag hade något förvånats över den ringa skeppsfarten mellan Paratornas nordland Ilibaurien och Trinsmyra, men fick snart nog veta anledningen.

Det berättas att Paratorna skakades av långdragna krig efter den Kastykiska omvändelsen under vilken man frigjorde sig från Palamoxi välde. Bralorge var pådrivande i dessa stridigheter ty trakten ville lägga under sig hela ön vilket sedemera lyckades.

Ilibauriens innevånare på norra Paratorna hade emellertid ingen önskan att bli Bralorges tjänare eller bröder. De var ett frihetsälskande folk med Palamoxi dygder bevarade. Många strider utkämpades, men ilibarerna försvarade sitt land väl trots att de var få, ty banzikan var ännu i deras hjärtan.

Under en längre tid av fred sökte så Bralorge vinna landet med list.

Där fanns i dessa dagar en droghandlare och trollkarl vid namn Astrumal diFolt, också kallad 'demonen från Melse'. Denne onde mäster tjänste i ett slavläger för ett giftmords skull, men erbjöd sig betvinga Ilibaurien mot att i gengäld få sin frihet och en stor summa guld. Som inget förlorades på ett försök, ty guldets skulle utlämnas först i efterhand, ställdes ett skepp till Astrumal diFolts förfogande, och han avseglade inom kort mot staden O.

Ett halvår senare hölls en tidigare okänd kryddört med mild, men ändå skarp smak till försäljning på marknaden i Mynd Mazuldre. Köpmannen som hemfört växten kallade örten 'opiander' och bjöd till stadens finfolk på underbart kryddade läckerheter. Han lät sig själv väl smaka, och alla var överens om att något så smakligt aldrig tidigare bjudits människor i Mynd Mazuldre. Lasten av frön och torkad krydda såldes följaktligen inom några dagar.

Så underbar är opiandern att ingen som smakat den vill ha någon annan krydda. Först sedan flera år passerat och örten redan odlades över hela Ilibaurien insåg man att mer och mer krydda krävs för att nöja den vane ätaren. Vid denna tid visade sig också kryddans skadliga verkan, ty i stora mängder fräter den på mage och huvud så att blod rinner ur den ätandes båda ändar och hans tanke blir slapp såsom död fisk.

Ingen återsåg någonsin köpmannen, vars sanna skepnad var Astrumal diFolt. Man fann heller aldrig ut varifrån opiandern hämtats,



men det ryktas att droghandlaren köpt den från främmande världar till onämnbare priser.

Från denna tid sjönk Ilibaurien allt djupare i misär, och kom snart under Bralorges makt. Men segern köptes till priset av ett gott land, ty än idag lever ilibarerna i opianderns våld. Många köpmän från Tricilve och Siola har i landet funnit en god marknad även för andra droger och kryddor, ty där finns stort behov att döva sorg och fattigdom.

Om Astrumal diFolt ryktas att han själv kom under örtens makt och tvingades återvända till Ilibaurien. Han ska där ha ådragit sig en häxas förbannelse att för alltid tvingas vandra i opianderns blodsot över världen, men därom är intet säkert. Enligt en sägen i Ilibaurien vandrar såväl droghandlaren som hans ättlingar, kallade diFolter, runt i landet.

## Mynd Mazuldre

Mitt enda intryck av Ilibaurien är en kort nattlig vistelse i Mynd Mazuldres hamn, dit vi tvingades av dåligt väder. Några hus brann vid stranden, men ingen tycktes ta mycken notis om detta. Jag såg kroppar ligga i de smutsiga gränderna fast snön gloppade från ovan. Längre in över land syntes ruinerna av de gamla paradbyggnaderna från storhetstiden, uppförda i grönaste ziddisgranit. Jag beslöt att inte gå iland.

Senare under min resa kom jag i kontakt med kondottiären Cymba från Skuger och upptäckte då att ilibarer som lyckas lämna sin förpestade hemtrakt blir hatiska mot allt och alla och kan visa stor grymhet.

Emellertid gick resan nu vidare mot Vumbra på Trinsmyra.



# TRINSMYRA

## Vumbra

Vi nalkades Vumbra med stilla rodd genom tät dimma. Stadens mistlurar ylade sorgset, men på stränderna larmade musik från flera håll. Rytterna föll säreget medryckande i mitt öra om än främmande till tonen. Uppenbarligen steg klangen ur ett hamrande på solida metallkroppar blandat med brölet av stora lurar, men även flöjter, klockor, pukor och harpolåt kunde urskiljas.

Som jag senare förstod är musik en viktig del av Trinsmyras liv. Somliga hävdar att världen skulle gå under om musiken tystnade, ty den är gudinnan Inashtars största glädje.

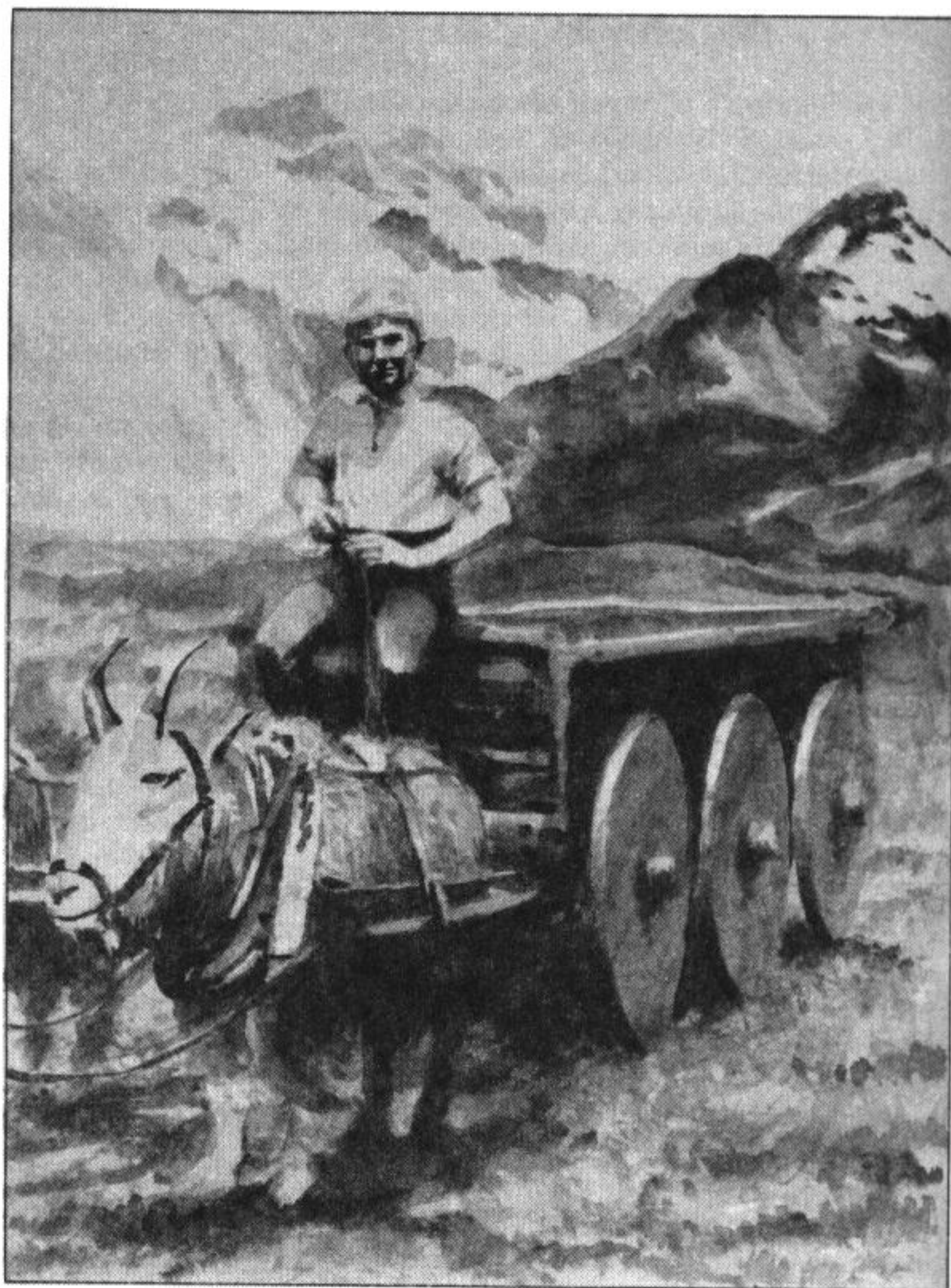
Vumbra är enda staden på det sydliga slättland som kallas Kark. Under århundradet före Paratornas invasion år 530 eO ägde kungarna av ätten Åalskalle säte i Vumbra, dock med måttsam makt, ty trinsmyrer misstror av hävd all överhöghet. Vid invasionen flydde Åalskallarna till bergen i Rung varifrån de än idag leder ett envist motstånd.

Det berättas att Ganfryd Åalskalle upprättade kungamakten sedan styret alltmer övergått till adeln efter milackernas glansdagar. I de dagarna visade man sitt missnöje genom att ligga i lådor framför kungliga sommarborgen i Vumbra. Knorrarna plögade hamra på medförda plåtar, väsnas med sina magar och gnälla tänder så illt att mjölken skar sig till halvannan mils avstånd. Sådant oväsen kallas därav "att hålla låda".

Men under ett adligt missmöte året 428 eO, spikade Ganfryd Åalskalle, som då var konungens härförare, igen alla klagolådor varpå man kastade dem i havet. Detta skedde när de gnölände adelmännen sov sin sötaste sömn och ingen enda slapp undan, men därav kommer uttrycket "att lägga locket på".

Det sägs att lådorna efter en tid flöt iland på den lilla ön Myxa som sedan dess har ett övermått herrar, men konungen av Kark var gammal och Ganfryd Åalskalle blev snart hans efterträdare.

Trakoriens kejsare håller i Vumbra tre stora





härar och en ansenlig flotta mot härjande barbarer och upprorsmän. Tunga bylsen av snörd asbast klär krigsskeppens sidor ty frihetskämparna använder vildeld som vapen till havs. Denna vildeld är en vätska som blandas av sylvolum, guano, osläckt kalk och svavel enligt urgamla, hemliga recept. När den sprids över havsytan fattar den eld och flammar med gulgrön låga, förtärande varje oskyddad farkost i sin väg. Asbastskydden gör skeppen tunga och långsamma så att rebellernas smäckra katre-masser lätt seglar undan.

Vumbra är vidare en stor utskeppshamn för metaller. Dessa metaller, främst tenn, bly, koppar och silver är Paratorni huvudsakliga intresse på Trinsmyra. Tack vare en vänlig fogde fick jag tillfälle att besöka gruvorna.

## Kark

Jag fick alltså skjuts med en kolkonvoj västerut mot det bergsmassiv som kallas Hymbergond, där paratornierna bryter sin malm. Förvisso lyste denna resa upp mitt kunnande, men det ymnigt dammande träkolet avsett för järnsmältorna svärtade istället ner min lekamen. Våra fordon var bergskärror av en säregen sexhjulig konstruktion, med trenne hjul på var sida satta runt en gemensam axel. Dessa vagnar förmår klättra över varje hinder och dras av klippklättrare, en bergens boskap med gripklor istället för klövar.

Som jag är en älskande och känslig natur, ville jag under resan gärna blanda mig med bygdens folk, men karkernas svallande humör föreföll mig mer skrämmande än lockande.

Ena minuten skämtade de med knektarna i mitt sällskap så att ögonen tårades i skratt, för att i nästa stund fara ut i gräsliga otidigheter över någon bagatell. Lyckligtvis föll svordomarna på rungli, det obegripliga bergens språk som mest liknar barbarbabbel. Detta språk ska äga stor ordrikedom vad gäller känslsamheter, och lämpar sig enligt kännarna väl för poesi och förbannelser.

## Vulferveden

Stundom korsade vi sagolikt släta vägar mot nord, och jag sporde om vilka praktfulla palats de månede betjäna. Man svarade att dessa vägar var stelnade lavafloder från vulkaner i södra Rung. Närmare bergen rinner lavan genom Vulferveden, en skog där ingen människa bör

färdas. I skogen härskar vargfolkets drottning Ao'ya, bland karker bättre känd som "Onda bettet". Denna ljuspälsade jättevargkvinna ska enligt folktro besitta magiska krafter som skyddar henne mot fällor och pilar. Vargmän från Vulferveden färdas visserligen fredligt över Trinsmyra, men tål inget intrång i skogen, vilket allmänt respekteras.

## Hymbergond

Jag kan inte glädjas över gruvorna i Hymbergond trots att de berikar skönare trakter med sin metall, ty i dessa berg kan skådas mycken grymhet. Horder av slavar bryter malm ur vattensjuka avgrundssvalg där de arma varelserna tvingas leva sin tid utan att någonsin skåda dagens ljus. Man nyttjar såväl missdådare som krigsfångar från kontinenten till gruvdrift under jord, medan daglönare sköter malmfrakten på ytan. Någon stad gives ej, men flera timrade byar har vuxit fram på berget, där väktare och stenbärare lever i svineri, med skökor och rus till främsta frisyssla.

Gruvorna övervakas av kondottiären Cymba och hans män. Denne Cymba är sprungen ur Ilibariens förpestade jord och äger därav ett sällsamt orent sinne.

Kondottiären finner stort nöje i att själv tjäna som bödel, varför jag tvingades beskåda hans falska nuna under en offentlig bestraffning som alla beordrats övervara. Jag förvånades till en början över hans ringa kroppshydda och fagra anlete, som bättre passat en skönsjungande yngling vid något tempel. Emellertid är dessa detaljer ägnade att förvilla, ty aldrig såg jag någon svinga piskan eller hantera de glödande tängerna med större glädje.

Märkligt nog är Cymba högt älskad av sina män. Han ger dem god löning och blott "Onda bettet" sägs överträffa honom i list.

Jag bekländes emellertid av bestraffningen, trots att man pinade en våldsverkare, och undvek denna kväll paratorniernas sällskap. En blodstank tycktes mig stå runt rikets tjänare.

På en krog i byn Jyrsind kom jag i lag med en milackisk sjöman på hemvandring. Han var klädd i landets sedvanliga fotsida yllekaftan och hade huvudet omlindat med tygremsor mot kylan. Sjöfararens namn var Hulgemart av S'gaHagly och efter trevande utbyte av åsikter om herrefolket från Paratorna blev vi vänner, varpå han bjöd mig följa honom till hemtrakten.



På borgen Helterhem hade Klamender Gomba ofta varnat mig för milackernas vassinne, men jag tvekade inte ett ögonblick att anta Hulgemarts inbjudan, ty han var en innerlig och ärlig man. Han förklarade att konvojen mot Marjura plägade proviantera i Esakra om några veckor, och lovade föra mig dit i tid.

Nästa morgon vandrade vi så utför Hymbergondbergens kala nordsluttningar som man plundrat på träd för att föda smedjornas eldar. Vi överraskades av en trupp jagande knektar som bemötte oss mycket bryskt tills jag visade mitt färdebrev från Vumbra, en träram med mjuk lera vari erforderliga sigill pressats.

Sedan knektarna lämnat oss, uppförde Hulgemart en glädjedans och prisade Inashtar för vår räddning undan gruvornas mörker. Han ville nu visa mig hur en sann milacker färdas

och intruerade mig någon stund i milackisk folkdans.

Vi skuttade alltså under skratt och sång utför berget, och fastän jag föll mer än två gånger tog vi oss innan kvällen så nära Rakma att stadens ljus syntes från vårt läger.

Folket i byarna färdas enligt Hulgemart alltid i långdans, ty så kommer man både längre och lustigare mot sitt mål. Då vi sedemera lämnade Rakma mötte vi en hel rad allvarliga gamla rådsherrar komma hoppande mot staden till fagottens toner. Scenen var så komisk att jag brast i gapskratt, men ingen förargades över detta, ty på Trinsmyra är skrattet Inashters gåva, och den skrattande ärar gudinnan med sin glädje.

## Rakma

Rakma var under 200-talet säte för de galna milackernas regim, och vilar på en halvö i floden Rangindros mynning. Staden omges av imponerande ringmurar, i vilka dock stora bräscher slagits upp på kejsarens order. Flodens södra strand hyser idag en nybyggd trästad där Paratorni handelsmän har sina lager och bostäder. Här kamperar också kondottiären Kakrálgus Piknäsa med sina trupper till kuvnad av uppror och räder från Rung. Härförarens namn kommer av hans vana att i strid bära hjälm med spetsigt visir.

Trots Trakoriska rikets dominans är Rakma trinsmyrernas egen stad, och en munter plats för den välkomne. Gatorna sjuder av musik, vilket håller paratornierna borta, ty oljudet får deras översluga huvuden att värka.





Alla byggnader är uppförda i sten vilket tillåter ohämmat eldande till gudinnans ära. Som bränsle använder man dock sällan ved, utan mest pimperkork, en porös korall som i stor mängd flyter iland med västvinden. Under vår- och höstfestligheterna anläggs bränder längs gatorna och unga män visar sin manbarhet genom att springa över lågorna tills stövlarna glöder.

Folket i Rakma, liksom i hela Milacke har minsta möjliga samröre med Paratorna, men handeln är livlig mot Palamux, och i synnerhet mot staden HOXOH, där folket är av liknande kynne. Det ryktas även om oheliga förbindelser med Kargom, vars språk ska äga någon likhet med rungli.

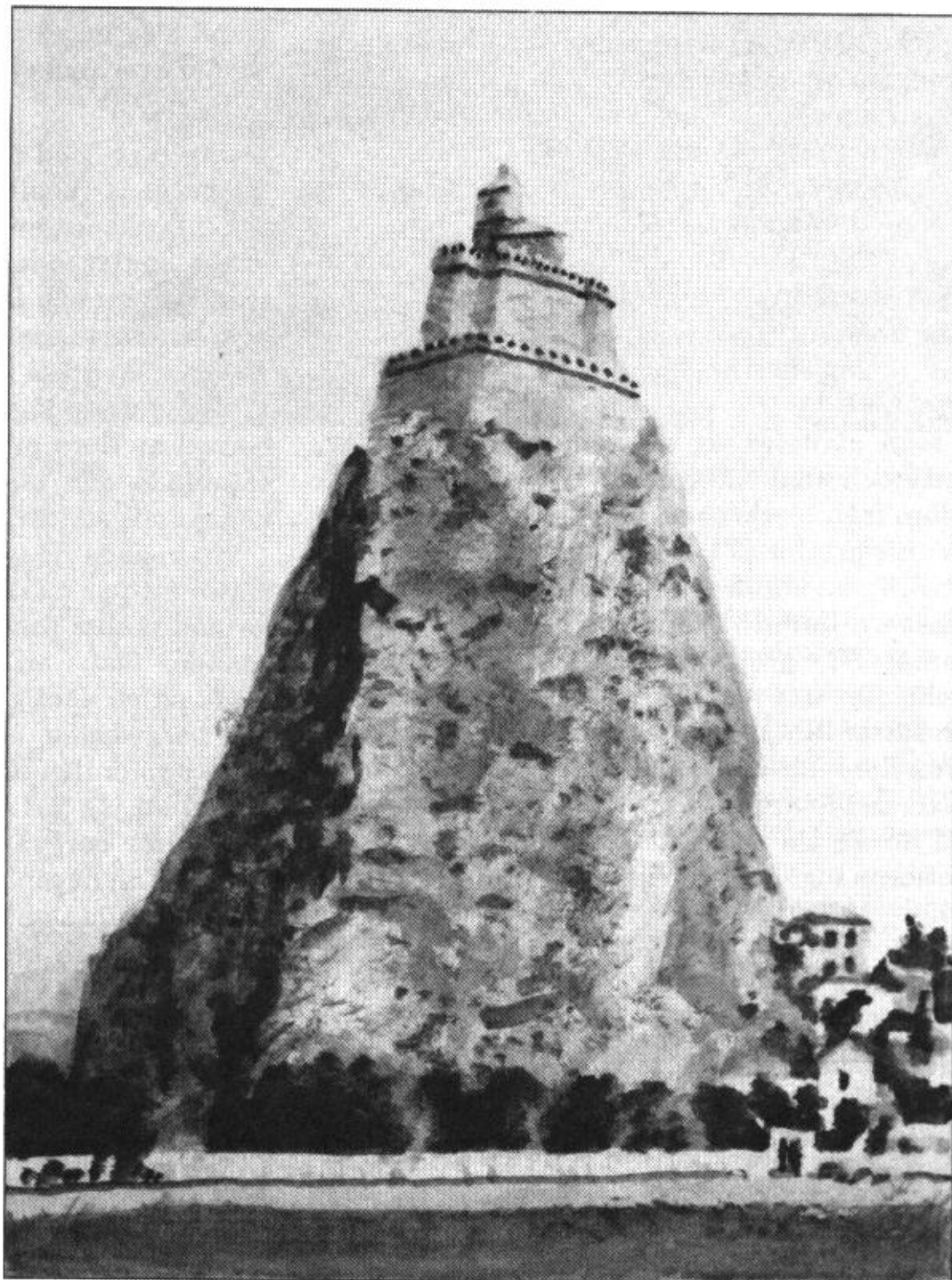
## Milacke

Vi dansade omsider vidare genom det sköna Milacke, där bergen reser sig som spjutspetsar ur kulle och slätt. På bergstopparna tronar stundom befästa borgar, men i den vildaste fantasi förstår jag inte hur dessa fästen kunnat byggas annat än av fåglar. Hulgemart berättade att slotten är mycket gamla, ty Milacke blomstrade redan när Baskimer Brushane stred mot de grå eminenserna i Laabne, i en tid då Paratorna blott befolkades av skecker och av de halvapor som är rikets fäder. Klippan under dessa slott är inte sällan genomborrade av lönngångar likt en maskäten stubbe. Vid Paratorni invasion intogs inte ett enda fäste med strid, utan knektarna tvingades svälta ut borgfolket med stor möda. Någon plundring kom heller aldrig till stånd ty man förhandlade om fred när vintern kom.

Annars är klimatet på Trinsmyra mindre strängt, fastän blåsigare än på Paratorna eftersom fuktiga havsvindar från väst plägar täcka ön i dimma. Ej heller gives mycken torka sommartid.

På kullarna i Milacki nejder skådade vi under vandringen ett flertal åldriga gravsättningar. Jag ville som bildad man gärna skåda dessa gravar närmare i stenen, men Hulgemart räddes av vidskepelse och skyddade sina ögon i deras närhet.

Större klippblock balanserar ofta på dösnas topp. Den som bringar ett sådant block på fall drabbas enligt folktron av den dödes förbannelse. Ja, den som blott ser ett gravblock falla utan att själv ha skuld däri kan drabbas av olycka och sjukdom. Stenarna tjänar således till gott skydd mot plundring av graven, vilket sannolikt är deras egentliga syfte.





# Pelarbergen

Norr om floden Obbola beträdde vi ett märkligt landskap. Bergssidorna blev allt fler och allt brantare tills vi vandrade genom en skog av gigantiska stenpelare. På flera pelarkrön brann eldar i natten och säregna toner hördes. Hulgemart förtalte att primitiva stammar kan leva isolerade på samma plåtå generation efter generation. De jagar i snårskogarna med sina tama falkar, odlar rotfrukter och samlar regnvatten till dryck. Genom syskongifte blir dessa stammar allt mer människofrämmande så att ingen längre vill ha med dem att göra.

Flera enstöriga trollkarlar ska även ha tagit boning i avskildheten på pelarbergens plåtåer.

## S'gaHagly

Bortom pelarklipporna, på sluttningarna upp mot högbergen vandrade vi omsider in i byn S'gaHagly där vi mottogs med ett överdåd som kunde ha anstått hemvändande hjältar. Till en början smickrades jag av uppmärksamheten, men snart stod det klart att vår ankomst blott var en förevändning för glammande, som man annars funnit andra anledningar till.

Byn lever huvudsakligen av lädermusfångst i bergens många vulkaniska grottor. Överallt runt husen hängde lädermöss till tork på träställningar eller uppspikade som våldsmän på stegelhjul.

Man utrustar sig till sådan jakt med håv, lunta och små näverdosoer fyllda med gyllenpollen från bjeckrebusken, varefter man vandrar in i grottorna till ljus av svaga lyktor. Då tätsniffaren känner lukt av lädermöss, skärmas ljuset av, luntorna tänds och jaktlaget smyger framåt. När grottväggarna känns hala av exkrementer tror man sig vara i lädermuskolonin och sätter luntan till en dosa, vars gyllenpollen strax flammar upp. Ljusblixten bländar djuren så att de flaxar runt utan mål och lätt kan fångas i håvar. Då man ibland stöter på svartfolk i grottorna ingår alltid några krigare i truppen.

## Rung

En morgon övertalades jag att själv delta i en lädermusjakt, men kom vilse i mörkret sedan lyktan släckts. Jag irrade flera timmar under jord innan jag genom gudarnas försyn återkom till dagen i en trång, främmande dal. Som i drömmen hörde jag ljuv musik spelas, och se-

dan mina ögon vants vid ljuset skådade jag en ung kvinna sitta invid en bergskälla med sin klockerin i knät. Hon hade fäst långa metallspröt på fingertopparna med vilka hon lockade ett underbart regn av toner ur instrumentets många glasklockor.

Emellertid upptäckte jag i nästa ögonblick hur en förfärande vätte just höjde sin båge till skott mot musikanten helt nära platsen där jag stod. Ingen av de två hade upptäckt mig, men då jag upphov ett varningstjut, bytte odjuret strax mål och riktade istället pilspetsen mot mitt bultande hjärta.

I handen höll jag fortfarande den brinnande luntan och min sista dosa gyllenpollen. När jag skräckslagen ryggade tillbaka halkade jag och råkade doppa luntan i pollendosan så att pulvret flammade upp och bländade vättens grisögon. Pilen ven förbi min hals på ett hårstrås avstånd, men gjorde dock ingen skada. I denna stund blev mig sinnesrörelsen övermäktig, och jag föll avsvimmad till marken.

Jag blev med denna händelse presenterad för bergens rebeller, ty när jag åter kom till sans, flockades en skara människor runt mig, ivrigt snattrande på rungli. Flera personer trädde fram och kysste mig så häftigt att jag nästan svimmade igen, däribland kvinnan jag räddat men också flera män.

Bredvid oss låg vättens döda kropp genomborrad av flera pilar. Några barn i sällskapet skändade den med knivar, som träning för kommande strider.

Nu ropade någon. Fler vättar närmade sig, varför ett par märkliga riddjur leddes fram, till formen skapta som jättelika tusenfotingar. Jag spändes fast i en av de många sadlarna och bjöds på en vådlig färd. Djuren manades rakt mot bergväggen, men stannade inte utan fortsatte uppför den lodräta klippan i oförminskad fart så att jag tjöt av skräck. Ritten gick uppför och nerför bergväggarna vilka i Rung stupar brantare än någon annanstans.

I mer stilla samtal lärde jag att djuren kallas skolopoder och kan bli upp till trettio meter långa. De föds i vissa dolda fjordar på norra Trinsmyra där havsormarna har sina kyrkogårdar. Där lever de asätande skolopoderna av kadavren, och även tama exemplar måste årligen föras till platsen för att inte dö, ty något i ormarnas kroppar är nödvändigt för deras välgång.

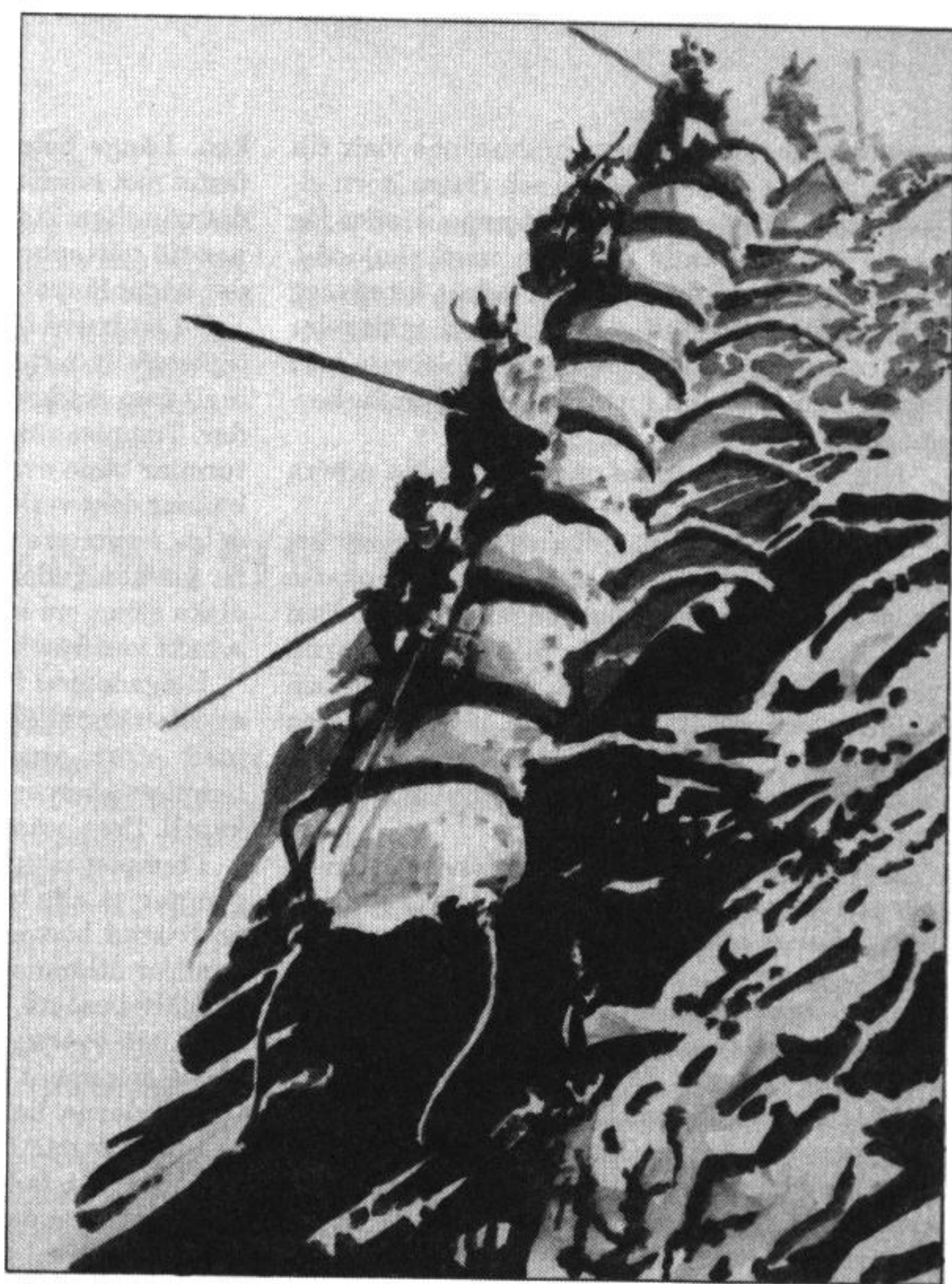


## Ard Gachlaf

Vår färd fick sin ände på en himmelshisnande skön plats, staden Ard Gachlaf anlagd på en grönskande höglätt dit ingen kommer på vanliga stigar. Från denna plats syns rykande vulkaner bland berg så höga att de förlorar sig över molnen. Långt under oss skymtade skogar av vitträ, den jättelika mossen som även växer ymnigt på Marjura.

Man förde mig in i berget där stadens boplatser ligger. Jag förvånades över att se mängder av dvärgar som uppenbarligen bor i största sämja med runglerfolket. Enligt sägnen ska dessa dvärgar ha kommit vandrande som krigsflyktingar från östra Erebi tidernas begynnelse och träffat trinsmyrisk handelsmän i nuvarande Ransard. Hövdingarna i Rung bjöd dem fristad på Trinsmyra för att bruka de stora metallfyndigheterna, och så stor var dvärgarnas nöd att de utstod skeppsfärden mellan fastlandet och nordön för att få ro. Av naturliga skäl råder en annan sämja här än i Ziddisbar dit dvärgarna fördes som slavar, även om bergsfolket också har egna, människofria städer. För första och sista gången i mitt liv skådade jag dvärgkvinnor. Seden bjuder att de rakar skägget för att inte visa främlingar sitt rätta ansikte, varför de lätt gick att skilja från männen.

Jag ställdes inför stadens hövding och fick berätta utförligt om hela min resa. Trots en viss välvilja över min hjältemodiga insats, var detta utan tvivel ett förhör. Man ville övertyga sig om att jag inte var en paratornisk spion. Vid förhören deltog en obehaglig individ med svartmålade läppar, en medlem av demonen Ghumgakks brödraskap. Hans sätt att liksom kameleonten röra på ett öga i sänder, gjorde



mig illa till mods men tycktes inte bekymra runglerna.

Då kvällen kom sattes jag i bekvämt men säkert förvar. Klockerinspelerskan som jag räddat från vättens pil besökte mig iklädd den vackraste dräkt av bralorgiskt algsiden. För att lindra min ensamhet tillredde hon oss en måltid av grottsvamp, serverad med honungsvin och underhöll mig med spel på sin klockerin. Därtill visade hon sig förfaren i många andra konster. Hennes namn var Ghamgonli och hon var hierodul i gudinnan Inashtars tjänst.

Man gjorde uppenbarligen efterfrågningar i byn S'gaHagly under natten, ty då morgonen grydde, bringades jag hälsningar från sjömannen Hulgemark. Efter detta skänktes jag större frihet i Ghamgonlis sällskap.

Runglerna är ett krigiskt folk. Dagligen tränar man stridskonst på fälten utanför staden. Krigarnas rustningar är alla olika men mycket vackert arbetade, ty i denna konst tävlar lan-



dets smeder. Man hamrar hjälmarnas visir till skrämmande demonmasker och fäster horn eller vingar på hjässan. Speciellt imponerades jag av de överraskande anfallen med skolopod. Djuren kom rusande utför en lodrät klippvägg ner mot träningsfältet där en rad måltavlor stod uppställda. Ryttarna avlossade sina pilar i farten, och försvann i nästa sekund uppför berget igen.

Hur skulle Paratorna någonsin kunna erövra ett sådant folk?

Jag frågade Ghamgonli varför man inte genast återtog hela Trinsmyra och återinsatte Åålskallarnas ätt om man önskade detta. Den milda hierodulen svarade mig att erövrarna var ojämeförligt starkare på slätten i Kark och Milacke, och att ett krig skulle ödelägga dessa trakter. Därtill kan ingen sann rungler lämna bergen under längre tid, ty med visshet skall all annan mark snart bli hans död.

Detta senare höll jag för vidskepelse, men när jag omsider själv lämnade Rung drabbades jag tillfälligt av en svaghet jag aldrig tidigare känt. Det är nu min övertygelse att något i Runglerbergen faktiskt skänker sådan kraft att de urfödda blir sjuka intill döden på alla andra platser.

Mitt avsked blev emellertid ett styng i hjärtat, ty jag trivdes gott i Ghamgonlis sällskap och har aldrig känt större tillfredsställelse med min kropp än i dessa berg där jag stannade någon vecka. Ändå ville jag inte missa konvojen till Marjura som redan avgått från Tricilve. Runglerna avlämnade mig således i en by nära Esakra där en vänlig korgflätare lovade föra mig till stadsporten sedan jag vilat mig någon dag. Jag tog ett ömt farväl av hierodulen och skänkte henne en liten alvklocka av silver från Sime-nard Froim i Tricilve, att fästa på klockerinen till mitt minne.

## Isakra

Korgflätaren och jag red varsin åsna över de karga och ödsliga hedarna mot Isakra. Ingen odling bedrivs ovan jord i denna trakt ty regn och stormar piskar Trinsmyras nordliga delar. Folket är fåtaligt men lever drägligt av fiske och fårhållning.

På många platser strömmade ånga fram ur lavalandskapet, men åsnorna skrämdes ej därav, ty sådan var nu den värld de kände. Vi kom således lyckligt fram till staden.

Isakra är en av Trakoriens äldsta städer, med en historia som förlorar sig i urtidens töl-

ken. Längre betraktades staden som det sista fästet mot nordens tomhet, ett lås på porten mot det oändliga Tiamat. Bebyggelsen sträcker sig ner till vattenbrynet i en djup fjord som erbjuder något lä mot havsstormarna.

På en halvö i hamninloppet tronar det hemlighetsfulla alltemplet, Etemenanki, lika gammalt som staden och tillägnat världens alla gudar. Templet växer ständigt med nya kapell och tunnlar både ovan och under jord så att ingen känner dess verkliga utbredning. Det ryktas om dolda kammare med underligt målade altaren för glömda gudar, om trappor ner till underjordiska sjöar, om hemsökta grottor och bottenlösa schakt varifrån ingen återvänt levande.

Helgedomen förvaltas sedan urminnes tider av Etemenankerna, en fristående riddarorden med stort anseende. Riddarna övervakar templets oberoende och anvisar platser för nya kapell. Dess präster är stora astrologer.

I templet möter man rungler, ransarder, kargomiter, ja alla världens folk, ty Etemenanki är en fristad bortom världsliga makter, dit man vandrar utlämnad åt gudarnas välvilja.

Själv besökte jag Piondermunkarnas bibliotek i den översta kretsen, där jag fann många unika dokument rörande malmernas tillväxt.

Pionderna har sitt ursprung i Maghurbal, och jag tog mig friheten att lämna rekommendationer från fader Iarmons av Frand.

Fisket är annars Isakras enda näring av vikt. Stim av småval vandrar ständigt längs kusten, och särskilda sångare, kallade sirender, söker locka in djuren i fjorden genom att härma valarnas sång. Sirenderna sitter på speciella stensäten invid vattnet och sjunger genom olikstora bronsrör som fortsätter ner under ytan. En god sirend lönas mycket högt, och tävlingar i valsång hålls regelbundet.

Det mästerskap jag bevittnade avbröts emellertid genom svavelkonvojens ankomst. Från konvojens flaggskepp, en bepansrad galbalon, flammade rikets baner med tapiren och den gyllene nyckeln. Trumpetstötarna smattrade över vattnet så att fjorden raskt tömdes på eventuella valar.

Jag gick samma eftermiddag ombord på kavarellen "Vågdansaren".

Redan två dagar senare svängde vinden till syd och vi avseglade mot Marjura.

Men det är en helt annan historia.

Brior Brådfot  
invid Gryppas vik  
Anno 618 eO



# INLEDNING

I följande avsnitt presenteras artiklar med lärd kunskap från Trakorien. Artiklarna kan användas för att belöna lärdomsfärdigheter, vilka mer barbariska spelare annars lätt finner onödiga och dyra. Spelarna får läsa valda delar om deras rollfigur uppfyller villkoren som anges,

eller om spelledaren anser att de fått kunskapen på annat sätt.

Spelare med mer okunniga rollfigurer får naturligtvis inte ta del av innehållet annat än i form av de smulor den lärde finner lämpligt att strö omkring sig.

## TRAKORIENS HISTORIA

**Villkor:** FV Historia

### ARVET FRÅN FORNTIDEN

Trakoriens historia kan sägas börja med med den Tredje Konfluxen åren 599-598 fO. Konfluxen innebar kejsardömet Jorpagnas fall och den yndariska kulturens undergång.

Vid den tiden befolkades Trakorien till stor del av urfolk och barbarättlingar.

#### Arvet från Jorpagna

Jorpagna hade sedan 900-talet fO dominerat centrala Ereby, men kollapsade fullständigt i sviterna av den Tredje Konfluxen.

Riket hade vid den tiden just koloniserat Lasemos och Laabne på västra Palamux, varifrån man planerade en fortsatt erövring av nordhavets öar. Nu fann sig kolonisterna ensamma och övergivna i en kaotisk värld.

#### Arvet från Yndar

Ännu mer förvirrade var innevanorna i staden Krau-Ki. Hela staden hade under en natt av åska lyfts ur den Yndariska högkulturen i varmhavet på andra sidan världen och dumpats på den kalla klippön Marjura som straff för sin ogudaktiga magi. Även Krau-Kis märkliga öde bestämdes av stjärnornas läge under den Tredje Konfluxen.

### KUNGARIKET CRURI PÅ MARJURA 598-250 FO

Staden Krau-Ki kallades med tiden Kru-Hri och sedan Cruri, kärnan i ett ondskefullt kungadöme som inte lärde sin läxa utan fortsatte att praktisera nekromanti och åkalla demoner såsom man gjort i Yndar.

Cruri förslavade tidigt de ursprungliga neanderthalstammarna på Marjura.

#### Cruri och Trinsmyra

På 300-talet fO grundade Cruri livskraftiga kolonier på Chrachz och i Kargom på norra Palamux.

Runt 400 fO byggde Crurerna staden Esach-Rha (nuvarande Isakra) på Trinsmyra, men kom genast i krig med rungler och milacker, ättlingar till de isbarbarer som bosatt sig på ön. Urbefolkningen kuvades aldrig i de tidiga krigen, men lyckades heller inte driva bort inkräktarna. Med tiden blandades istället kulturerna. Ädlingar av blandad crurisk börd byggde fästen i Milackes berg och skapade med tiden egna små furstendömen.

### MÖRKERTIDEN

De joriska kolonisterna i Lasemos och Laabne på västra Palamux utkämpade under åren 550-250 fO ständigt mindre krig, ty många kände sig kallade till makten.

#### Grå eminensernas tid i Laabne 310-250 fO

En falang magiker tog makten i Laabne runt 380 fO och uppförde Trakoriens första akademi i staden Voag Aspede. Dessa magiker isolerade sin stad för att få studiero medan striderna fortsatte i Lasemos och på ön Bhannavil.

Magikerna i Voag Aspede var oerhört skickliga, men gick så upp i sitt arbete att de glömde allt annat, också själva livet som de isolerat sig från.

Staden Voag Aspede blomstrade i överdåd och världsfrämmande färger så att ingen utomstående vågade närma sig de lysande tornen vilka skimrade som en drogsjuk dröm vid horisonten. Samtidigt bleknade det övriga Laabne, ty all dess kraft sögs till Voag Aspede



och många flydde landet medan andra inte kunde släppa regnbågsstaden med blicken och sakta tynade bort i överksamhet.

#### **Grå eminensernas fall 253-249 fO**

Omsider märktes i Lasemosi land hur Laabne sög dess kraft likt en igel, och sändebud skickades till Voag Aspede. Men de grå eminenserna var förblindade av sin konst, ty den var allt som återstod för dem, och de lät förhäxa de utsända.

Då samlades en här under Baskimer Brushane och de grå eminenserna störtades med list sedan Voag Aspede fallit och flera grymma slag utkämpats. Sedan den dagen ligger Laabne grått och öde, men världsfrånvända sekter lär fortfarande gömma sig i trakten.

Baskimer Brushane härskade nu över ett enat Lasemos och fred föll äntligen över landet. Efter striden mot de grå eminenserna bannlystes all magi i Lasemos.

#### **Moskorien koloniserar 290-160 fO**

Redan runt 290 fO knöt folken i östra Lasemos vänskapsband med alvfolken i Gwondel Leigû under gemensamma strider mot invaderande svartfolk från vildlandet Klagga. Alverna berättade för människorna om rika slätter österut, och lät kolonister passera skogarna. Kolonisterna trängde snart ut på den Moskoriska slätten och började bruka jorden. De kallade sig klavyker av "klavys", som betyder nyckel, ty de hade låst upp dörren till ett förlovat land.

Slätten befolkades sedan urtider av nomadstammar, vilka till en början levde fredligt med nybyggarna.

Klavykerna kände sedan gammalt till bevattningskonsten och fick därför god gröda ur den bördiga jorden så att Moskorien och Fokale snabbt växte i styrka och rikedom.

#### **Cruris undergång 200 fO**

Runt år 200 fO hade gudarna återigen tröttnat på staden Krau-Ki och dess hädiska ättlingar. På hög nivå beslöts att Cruris folk inte längre skulle få några barn, och att landet skulle täckas med is under 800 år framåt. Kung Ottar, landets siste härskare, kallade på hjälp från rikets mest framstående magiker, och avrättade dem allt eftersom de misslyckades med att avvärja förbannelsen. Slutligen stod den mäktiga häxan Rirba inför konungen och förklarade att inget kunde stoppa gudarnas vrede, men att förbannelsen kunde väntas ut. När jordblod och svavel åter flödade ur Cruris jord skulle riket åter-

uppstå i all sin glans. Då skulle våren komma efter 800 år av svavelvinter.

Cruri begravdes så under isen.

#### **Skallspräckarsoten i Lasemos 135-131 fO**

År 135 fO drabbades Lasemos av den fruktade skallspräckarsoten som får huvuden att jäsa tills de spricker som övermogna frukter.

För att skona Moskorien från smittan, stängde alverna i Gwondel Leigû genast vägen genom skogen. Tyvärr missförstod moskorerna denna välgärning och ilade till Lasemosi hjälp med vapenmakt. Efter några års meningslösa strider försvann sjukdomen och vägen öppnades åter, men förtroendet mellan alvfolk och människor var brutet för all framtid, så även Lasemosi makt.

#### **Klavykiska kriget 130-68 fO**

I Moskorien spred kanaler floden Gushars vatten ut över jorden så att den blomstrade utan like. På den varma Fokalerslätten byggde stormän jaktstätt, och trädgårdar anlades där fruktträd gav tredubbel skörd.

Med sådant överflöd kunde klavykerna ägna mycken tid åt sitt tänkande och sitt hantverk, så att en högkultur stod fram på slätten mellan Yoh och Albarunzia.

De primitiva jägarfolk, som tidigare varit ensamma herrar på låglandet, förstod inget av bevattningskonst, och eftersom bara lite regn tog sig över bergen i syd och väst, hade den bördiga jorden bara givit dem magra skördar.

Då jägarna nu såg hur klavykerna frodades, blev de avundsamma och ville ha sin jord tillbaka. Många krig utkämpades i dessa dagar mellan folken. På nomadernas sida anslöt sig omsider furstar från bergstrakterna i Nastrôl och det vilda Kargom, ty ej heller de kunde tåla rikedom annat än i egen kista. Bergsfurstarna var av mörkt sinne och drog sig inte för att använda såväl svartfolk som dödgångare i sina härar, men klavykerna motstod dem.

I kriget slöts en bestående allians med tolgulderna, och dessa jättemän har sedan den tiden levt i vänskap med folket på slätten.

#### **Festivalen i HOXOH 68 fO**

Efter flera års krig, erbjöds furstarna i Nastrôl en allians med klavykerna mot Kargom. Man samlades i staden HOXOH till förhandlingar om fred. Men den ryktbare illusionisten Shaseluk Dimspride dolde en klavykisk här med magisk genomskinlighet. Under festligheterna



störtade soldater fram och dräpte nastrôlerna så att landet tömdes på sina ledare och snart kom under klavykiskt styre.

Denna händelse kallas Festivalen i HOXOH, och som belöning fick Shaseluk Dimspride medel till en illusorisk akademi i staden.

### **Klavykiska riket**

Strax efter festivalen i HOXOH föddes Klavykiska riket bestående av Moskorien, Fokale, Nastrôl och nuvarande Kishatet.

Redan från början instiftades "rikets kropp", bodâken, som ett styrande råd av adelsmän under en vald kejsare. Klavykiska rikets huvudstad var i alla tider Fontra Cilor vid Quafachas strand. I Klavykiska riket hade adeln ensam makten, vilket skiljer det från det senare Trakoriska riket där borgarna fått stort inflytande bakom kulisserna.

### **Eniakens födelse 62-25 fO**

Eniaken, den levande svampen, flöt ursprungligen iland i Lasemos från haven i väst. Furstarna i Lasemos var måna om det nya rikets välvilja, och lämnade tillsammans med många andra skänker också en vagnslast av det mystiska, röda trasslet som ingen visste vad det var. Man hade märkt att varelsen växte, och efter mycken stjärnskådan kunde astrologer ana sig till dess mening; att tjäna som gräns vid civilisationens gräns mot det barbariska Kargom. Man planterade under stora ceremonier delar av svampen i Norra Nastrôl, där den strax slog rot. Kargomiterna visste inte vad som var på gång, men anföll för säkerhets skull, och bittra slag utkämpades. Efter dessa strider bildades hypherernas munkorden med uppgift att vaka över Eniaken. Strax därpå bildades också de tre andra stora ordnarna så att Nastrôl fick sin politiska struktur.

### **Kristallens sekler**

Perioden 50 fO-150 eO på Palamux kallas Kristallens sekler. Då gjordes upprepade misslyckade försök att rensa Kargom från måndyrkare, nekromanti och svartfolk.

### **Kolonier på öarna**

Efter att ha säkrat makten över Palamoxi slättland seglade klavykiska kolonister vidare till Stegos och Paratorna, där städerna Zaroflas, Siola och Melse grundlades.

## **DE HELIGA SVANARNAS SEGLATS — EN NY ERA**

Året för Odos födelse uppfylldes överallt av mystiska tecken och händelser. I Lasemos dök en märklig farkost från Melukha upp, ett land man dittills bara hört om i sagorna. Melukhierna hade i heliga syner blivit lovade hjälp från sina hjältebröder i norr. Den heliga ön Kymm hade börjat sjunka sedan folket trotsat gudar- nas påbud och smidit metallvapen på ön. Man bad nu om hjälp att evakuera öborna, ty melukhierna själva visste blott föga om skeppsbygge, då de sällan handlade eftersom allt redan fanns på deras ö. Denna bön, tillsammans med rika skänker och löfte om evig handel övertygade klavykerna om att de måste visa barmhärtighet. I hast utrustades en gigantisk flotta som gav sig av söderut. Man räddade så tusentals människor ur det sk "stora be-kymmret", och händelsen kallas i sångerna för "de heliga svanarnas seglats". Sedan denna tid härstammar de mycket lönsamma handelsförbindelser som trakorierna sedemera övertagit från klavykerna.

### **Kolonierna utanför Trakorien ca 130 eO**

Under åren 100- 150 eO "befriades" Bzegusta från Magilres tyranni för att bli en viktig flottbas inom riket. Staden Torilia grundades på västra Ereb.

Den heliga Kornella ledde missioner mot fastlandet och grundade staden O under strider mot kungariket Ransard.

Staden O förlorades emellertid snart, och den heliga kvinnan fick en uppenbarelse från havsgudinnan Anxalis med innebörden att klavykerna skulle hålla sig på öarna där hon kunde hålla ett öga dem. Sedan denna tid härstammar trakoriernas stora motvilja mot att etablera sig på fastlandet.

### **Palamoxi försaltande**

Klavykerna bevattnade jorden i Fokale och Moskorien genom att leda ut vatten i ett nätverk av kanaler. Då vattnet dunstade kvarlämnades salt på åkrarna. Eftersom bergen runt Fokalerslätten är mycket saltrika, bland annat bryts bergssalt ur klippan, ledde bevattningen så småningom till att jorden blev allt mindre fruktsam. Kanalerna avlämnade också så mycket slam att floderna fick svårt att ta sig till havet. Med tiden kunde bara korn, som tål mer salt än vete, odlas och nuför tiden ligger större



delen av slätten öde. Detta är palamoxernas stora sorg och orsaken till deras ofta dystra sinnen.

### **Första Ransarderkriget 180-200 eO**

När Klavykerna landsteg på Saphyna kom de på allvar i kontakt med det aggressiva kungariket Ransard. Fiendskap uppstod vid första ögonkastet och snart korsades klingor på Gudienerslätten, öns klassiska stridsfält. Ransarderna drevs tillbaka över Matagdebergen, men lyckades hålla Frimbolinerslätten i ytterligare ett par decennier. Klavykerna var helt inställda på att driva bort sina motståndare från Saphyna eftersom de utgjorde ett hot mot sjöfarten i västerled. Ransarderna var å sin sida lika bestämda att stanna kvar eftersom de annars skulle bli instängda i östra nordhavet för all framtid. Först med sjöslaget i Rubakins vik år 199 eO avgjordes kampen till klavykernas fördel.

## **DE GALNA MILACKERNA PÅ TRINSMYRA 220-300 EO**

### **Milacki enande**

Under 200-talets första hälft gjorde palamoxiska nybyggare flera försök att kolonisera södra Trinsmyra, men slogs ständigt tillbaka. Under striderna enades Milacke mot den gemensamma fienden.

### **Frihetskriget mot Palamux 250-293 eO**

Runt år 250 hände så det oerhörda. Den segerrika klavykiska flottan besegrades av en långt underlägsen styrka från Trinsmyra. De snabba katremasserna seglade runt rikets tunga skepp och satte eld på dem med vildeld, en underlig brinnande vätska från Cruri.

Innan man visste ordet av hade horder av runglar, milacker och karker i förbund med isbarbarer från norr landstigit vid HOXOH för att marschera mot huvudstaden. Det visade sig nu hur långt förfallet gått i Moskorien, ty inom en vecka hade inkräktarna erövrat och plundrat Frimbole Olvi medan rikets huvudstyrka fortfarande vaktade Saphyna mot ransarder.

Milackerna, som är ett underligt folk, tyckte sig nu ha lärt klavykerna en läxa och seglade hem igen, men några barboskerstammar blev kvar och bosatte sig i Ziddisbar. Snart samlade riket sina styrkor för att hämnas. Efter några års bittra strider i Kark skildes man som ovänner.

Runt 277 eO valdes Hiatus Neffro, "den galne Milacken", till diktator på Trinsmyra och beslöt göra slut på Klavykiska riket en gång för alla. Han lovade i hemliga förhandlingar bort Saphyna till kungarikena Magilre och Ransard om de hjälpte honom anfalla riket. Efter tio års oupphörliga strider hade Hiatus Neffro erövrat slättlanden på Palamux med sina isbarbarer. Som han räknat med, käbblade hans allierade fortfarande om Saphyna. Neffro gick nu istället samman med sina gamla fiender klavykerna för att "befria" ön. Lärda män tror att hans egentliga motiv var att fortsätta striderna, vilka han älskade över allt annat. Dock blev härföraren besviken, ty både ransarder och magilrer gav sig av frivilligt, slitna och skrämde av Neffros illsinnade rykte. Hiatus Neffro kunde tåga in i Frimbole Olvi utan motstånd, där han i vredesmod lyckades förstöra hela invasionsstyrkan, varpå han lämnade scenen som eremit i Matagdebergen. Utan härförare förlorade trinsmyrerna intresset och seglade hem igen.

## **VÄCKELSETIDEN 304-360 EO**

### **Kastykiska omvändelsen 304 eO**

I skuggan av krigen mellan klavyker och trinsmyrer, vaknade på Paratorna en önskan till oberoende. År 304 eO förklarade man sig fritt från det mörbultade Klavykiska riket som efter några lama strider bara kunde sucka uppgivet. Frigörelsen kallas den Kastykiska omvändelsen, ty samtidigt instiftades gudinnan Kastyke som Paratornas officiella skyddsväsen.

Den nybildade nationen, bestående av Bralorge och Karramak, kallade sig Trakorien, av ordet "traekor", som betyder "att andas fritt".

### **Det heliga Kishatet grundas 311 eO**

På Palamux märktes efter de misslyckade krigen en religiös väckelse, ett behov av att rena sig från det gamla förstockade klavykiska arvet. I staden Frand uppstod Shamashkulten, som snart spred sig som en löpeld. Flera mäktiga sekter och ordnar bildades, och snart höjdes kravet på en religiös stat.

År 311 eO bildades det fristående, heliga Kishatet utan större motstånd. Till att börja med utgjordes Kishatet av staden Frand med omgivning, men snart utökades det.

### **Klastobrest Dimvetts seglats 350 eO**

Åren 349-350 började Klastobrest Dimvett predika guden Remuntras lära, först på Saphyna



och senare på Palamux. Han seglade sedemera bort mot väst med Palamoxi halva flotta för att aldrig återvända. Mer om detta i avsnittet om religion.

## ANDRA RANSARDERKRIGET

### 370-385 EO

Då Klavykiska riket mattades, tog ransarderna tillfället i akt att åter sticka fram sina ludna trynen ur barbarskogarna. Man landsteg med härrar såväl på Saphyna som på södra Paratorna.

I all hast slöt sig trakorierna samman med det nybildade Kishatet, och lyckades efter blodiga strider driva bort inkräktarna, vilka följdes i alla väderstreck. Ja, så noggranna var trakorierna att man skickade en mäktig flotta ända till Kishatets gränstrakter för att leta ransarder, trots att dessa aldrig varit i närheten av Palamux. Flottan gjorde Shar Kishatin i Albarunzia så nervös att han skänkte Soblak till trakorierna på det att de inte månne segla vidare norrut.

### Dvärgslavar till Kopparbergen 380 eO

Av misstag hade man i förföljandet av ransarder stött på ett mindre dvärgrike nära Klomelliens gräns. Dvärgarna irriterades över in-trånget och hugg växlades. Trupper från det heliga Kishatet lyckades ev en slump finna bakvägen in i berget där de tog kvinnor och dvärgyngel till fånga så att krigarna tvingades ge upp. Dvärgarna skeppades nu som slavar till Kopparbergen för att bruka malm åt Kishatet, men snart gjorde de sig fria och grundade ett nytt rike på Palamux, där de fortfarande bor.

## UTVECKLINGSTIDEN

### 385-450 EO

#### Trakoriska riket grundas

Trakorien, som med Soblak fått sin första egna koloni, kände sig omåttligt mäktigt efter segern över ransarderna. Man förklarade sig snart som arvtagare till Klavykiska riket, och övertog dess styresform. Nu kallade man sig Trakoriska riket och förklarade i vulstiga deklARATIONER hur man avsåg försvara nordens ljus mot barbariet. Kletigt smekande kallade man Palamux för sin åldrade mor som nu skulle skämmas bort i evigheters evighet med praliner och siden.

#### Kriget mot svartfolken

Trots sina stolta deklARATIONER var Trakorien

efter Andra Ransardiska kriget ett slitet land, och man drog sig nu tillbaka för att stabilisera sitt rike.

Den första åtgärden var att näpsa de svartfolk som kryllade över Paratorna. Man inledde ett otrevligt utrotningskrig med alla tillgängliga medel. Svartfolken var betydligt fler till antalet än människorna, men splittrade i små stammar som kunde utplånas en i sänder.

## ÅÅLSKALLARNAS ÄTT

### 405-530 EO

På Trinsmyra gick man som vanligt sin egen väg. Efter milackernas välde hade svagare härskare skänkt adeln allt större makt, så att någon stat knappast stod att urskilja längre.

#### Missmötet i Vumbra

Vid minsta kungliga påbud, hade adelsmännen för vana att samlas i lådor till gnyende massor utanför det kungliga palatset. Under ett sådant missmöte i Vumbra året 405 eO, spikade en handlingskraftig härförare vid namn Ganfryd Åålskalle igen adelsmännens klagolådor och kastade dem i havet. När konungen strax därpå gick bort utropade han sig själv till kung och grundade därmed Åålskallarnas ätt.

#### Fritänkare flyr till Marjura 405 eO

Under den svaga regimen hade märkliga lärOR om människors lika värde fått fäste på Trinsmyra, men dessa bannlystes av Ganfryd Åålskalle. Fritänkarna flydde till Marjura i norr, där de grundade Arhem och andra kolonier.

#### Stegosi förmörkelse 440 eO

Under Trinsmyras svaghetstid hade det heliga Kishatet fått ett visst inflytande på ön, och uttryckte nu synpunkter på Ganfryd Åålskalles självsvåldiga styre. Kungen svarade med att förklara "de storkäftade prelaterNA" krig och utrustade i all hast en flotta för att plundra Albarunzia på dess rikedomar innan de kom i säkerhet.

Ön Stegos hade sedan gammalt svurit att försvara Kishatet till havs, men insåg att dess flotta knappast kunde motstå Trinsmyras. Man beslutade därför att själv plundra Albarunzia istället för att lämna dyrbarheterna till andra. Då förräderiet uppenbarades, drabbades de emellertid av Shamashs vrede, och ett permanent mörker lägrade sig över ön. Mörkret ligger än idag, och ingen vet vad som händer på Ste-



gos, eftersom vattnet och luften inte bär några farkoster eller varelser.

Då Ganfryd Åålskalle blev varse Stegosi förmörkelse, stillades hans vrede och kriget kom av sig.

### **Shaguliterna fördrivs 510 eO**

I Åålskalles städning av Trinsmyra ingick att fördriva vissa onda kargomitiska sekter som slagit sig ner på ön. Bland dessa sekter fanns Shaguliterna som flydde till Marjura.

## **PARATORNAS STORHETSTID 450-? EO**

Trakoriska riket hade år 460 eO rensat Paratorna från svartfolk och byggt upp en lönsam handel med omvärlden. Man var redo att återtrakassera sina grannar.

### **Ilibaurien erövrar 460 eO**

Det oberoende Ilibaurien på norra Paratorna var en ständig nagel i ögat på det stolta riket. Här hade på den egna hemön en löjligt liten landsända besegrat rikets trupper i flera fältslag. Under en fredsperiod tog man istället till list. Den onde alkemikern Astrumal diFoldt anlätades och lanserade opianderkryddan bland ilibarerna, en såväl nedbrytande som vanebildande läckerhet av okänt ursprung. Snart kom Ilibaurien under drogernas välde och kunde erövrar utan strid, men landet lider än i dag av svårt drogmissbruk och är riket till liten nytta.

### **Kolonierna erövrar**

Efter ett antal förödmjukande förhandlingar, där både hot och mutor nyttjades, överlät klavykerna sina kolonier till Trakoriska riket. Klavykiska riket upphörde i praktiken att existera, och man talar nu istället om Moskorien, Fokale, osv.

### **Tredje Ransarderkriget 497-507 eO**

Nominellt hade Saphyna varit självständigt sedan det Andra Ransarderkriget, men i frånvaro av andra makter hade ransarder åter etablerat sig på Frimboliner slätten. Nu ansåg trakorierna tiden mogen att driva bort ransarderna en gång för alla och inledde förföljelser. En flotta från Ransard ilade till undsättning och snart var striderna åter i full gång. Trakorierna införlivade Gudieners slätten med riket för att ha ett fast brohuvud på Saphyna, och drev utan större svårigheter tillbaka barbarerna till fastlandet.

### **Saphyni uppror 520-525 eO**

Vissa nationalistiska kretsar på Saphyna ogillade Trakoriska rikets ankomst och samlade en här. Denna här bestod av diverse brottslingar och slavar som matats med en ny drog kallad zombin. Zombinet fick kämparna att lyda varje order utan tvekan, tyvärr också fiendens order, vilket man förbisett. I slaget som kallas "Ylarnas afton" sökte de två sidorna överrösta varandra för att ta kommandot över den drogade hären. Trakorierna segrade genom den högröstade härlden Skrynk, och det saphynska motståndet mjuknade som en mogen banan, så att hela ön kom under rikets välde och snart införlivades.

### **Det misslyckade kriget mot Mereld 523 eO**

Sedan man övertagit ön Bzegusta från klavykerna föll det sig för Trakoriska riket helt naturligt att erövra grannön Mereld. Detta misslyckades skändligen, ty merelderna var sedan gammalt skickliga magiker. Något egentligt krig kom aldrig till stånd, men de godhjärtade merelderna bad att få missionera till guden Tigwalvans ära på det oupplysta Paratorna och Palamux. Trakorierna trodde denna begäran var segrarens krav och tordes inte neka. Sedan dess sköter Kafrilersekten från Mereld fattig- och sjukvård inom Trakoriska riket, vilket alla är nöjda med.

### **Invasionen i Kark 530 eO**

År 530 invaderade trakorierna södra Trinsmyra och var nu så starka att de knäckte öns motstånd. Åålskallarnas ätt flydde upp bland de otillgängliga bergen i Rung, som ingen enda erövrare någonsin lyckats kontrollera. Landsdelen Kark gjordes till en del av Trakoriska riket, medan Milacke fick behålla sin självständighet.

### **Resa till Jih-puhn och Tsun-kuo 550 eO**

I sina giriga ansträngningar att utsträcka rikets makt utrustar bodåken många långväga expeditioner. Mest av en slump upptäcktes på detta sätt de fjärran länderna Jih-puhn och Tsun-kuo på andra sidan västerhavet.

### **Ockupation av Arhem på Marjura 595 eO**

På slutet av 500-talet eO blev svavel en eftertraktad handelsvara då vinsvavling och andra användningsområden upptäcktes. Trakorierna påminnes om svavelträskan på Marjura och ockuperade staden Arhem med omnejd.



## SVAVELVINTERNS SLUT

### 610 EO - NUTID

År 610 slutar svavelvintern och kungariket Cruri kan åter träda fram ur isen. Hur detta ska sluta återstår att se.





# TRAKORISKT MAKTBRUK

**Villkor:** FV Administration/juridik eller FV Överklasstil eller FV Områdeskännedom. FV över tio i de aktuella färdigheterna ger automatiskt tillgång till hela artikeln.

## Översyn

Det politiska styret på öarna har genomgått tre faser:

### I. Feodalt välde i Lasemos.

Det tidiga Lasemos behärskades helt av adelsläkter med oinskränkt makt över sitt eget område. Någon kung fanns inte utan varje område var ett eget furstendöme. Ständiga strider pågick mellan riddarna, men folket blandades inte in mer än genom skattepålagor.

### II. Klavykiska rikets kejsarvälde.

Klavykiska riket med Fontra Cilor som huvudstad grundades av flyktingar undan Lasemosi strider, vilka var måna om en sammanhållande makt. Man valde därför en kejsare på livstid, som till hjälp hade ett adelsmannaråd, "bodåken". Fortfarande hade adeln all makt, och varje släkt härskade över sina län, men med skyldigheter gentemot riket.

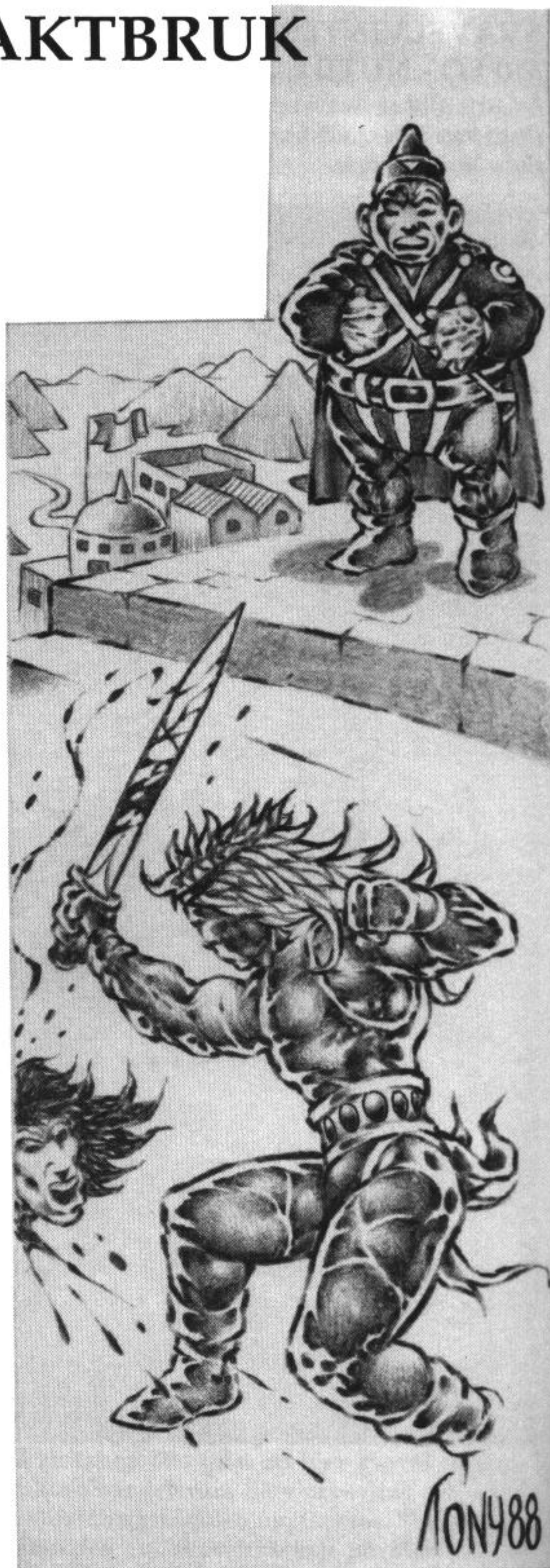
### III. Trakoriska rikets oligarki

Den Kastykiska omvändelsen (se avsnitt om historia och religion) undanröjde alla gamla principer, moralbegrepp och hämningar på Paratorna. Tänkaren Pissarus yttrade sina berömda ord "Slå mot allt! Krossa det bräckliga, ty därav ska enbart det hållbara äga bestånd!", vilket den samtida profaneten Makulon Nihi-velli tolkade som att inget är heligt, utan bara mer eller mindre ändamålsenligt.

Därmed var grunden lagd för det praktiska styre som kommit att präglade Trakorien på senare tid. Man dyrkar officiellt gudinnan Kastyke på Paratorna, men hon vänder sig sällan mot politiken, eftersom hennes första bud lyder:

*"Kastyke älskar den som älskar sig själv."*

Styrelseformen med en kejsare och ett stort adelsmannaråd, Bodåken, har man plagierat från det gamla riket på Palamux, men systemet är mindre stelt än fordom. Kejsaren väljs på livstid, men titeln går inte i arv. Härskarens





livstid kan dessutom bli nog så kort om missnöje uppstår.

Från den stora rådsförsamlingen avdelas mindre grupper att sköta olika sysslor. Sådana grupper kallas *limbes* (=lemmar, singular: *limba*) och representerar den mångarmade Kastykes händer och fötter. Några viktiga *limbes* är:

- **Mana Xifa** (Svärdshanden) — rikets försvar
- **Mana Friga** (Kalla handen) — lag och rätt
- **Poda Arux** (Guldfoten) — rikets finanser
- **Mana Extenda** (Rikets långa arm) — utrikespolitiken
- **Mana Phena** (Havshanden) — sjöfart och flotta
- **Poda Snica** (Framfoten) — handeln

Underavdelningar till *limbes* kallas *digeter* och *falaner* (fingrar och tår).

Kejsaren har fördelen att sitta med i alla *limbes*, vilket ger honom en unik inblick. Han har dessutom femdubbel röst i Bodåken.

Enligt klavykisk tradition bör inte adelsmän ägna sig åt köpmannasysslor eller bankaffärer, något man håller mycket strikt på i Trakorien.

Det berättas att hirdmannen och mästerräfaktaren Praanz da Kaelve utmanade rådsherrn och baronen Gonynter da Karramax på duell sedan denne sålt ett parti spannmål till några svältande bergsbyar för en spottstyver. Den mildhjärtade baronen tvingades till en offentlig ursäkt för sitt "tölpaktade krämeri", och måste bränna säden inför ögonen på de gråtande sändebuden från bergen. Det uppdagades senare att Praanz da Kaelve fått betalt av sädesmäklarnas skrå för att "ståndaktigt stå vid de höge och gamble värden", men däröver förargades ingen. Praanz da Kaelve fick tvärtom ord om sig att vara en listig karl, medan herr Gonynter tvingades lämna sitt ämbete vid Poda Arux' kansli.

Adelsmän ägnar sig alltså personligen knappast åt handel, vilket ger dem begränsade inkomstmöjligheter. Istället har det utvecklats ett klientsystem, där skrån och enskilda köpmän betalar rådsherrar för att bevaka vissa politiska intressen. Adelsmän kan också investera pengar i handelsbolag så länge det sker diskret eller via bulvaner. Regeln är att ju rikare och mäktigare man är, desto mer kan man tillåta sig utan att befläcka sin heder.

Detta system av beskydd och mutor leder förstås till ständigt fiffel i kulisserna och inte sällan till repressalier och politiska mord, men ingen vill riktigt ändra på det.

De få som försöker överleva sällan särskilt länge.

Förutom Bodåken finns en folkförsamling där rika borgare sköter en del praktiska frågor. Folkförsamlingen har i vissa fall begränsad vetorätt gentemot Bodåkens beslut.

## POLITISKT STYRE I PROVINSERNA

Farsegels hemön tillämpar paratornierna på varje plats det styresskick som verkar mest användbart. I ett fredligt land som betalar sin skatt till riket utan trassel och som inte gör uppror i onödan, ser man gärna att de lokala härskarna sitter kvar. Man tillåter dock inte några stora härar bortom rikets kontroll. På mer osäkra eller betydelsefulla platser installerar man däremot en primus prokurator som bara tar order direkt av Mana Extenda, eller en prokurator som tjänar under länsherrn eller primus prokuratorn. (Skillnaden mellan dessa båda senare är att länsherrar bara utses sedan provinsen blivit en officiell del av riket.) Under prokuratorn sköter fogdar själva maktbruket.

Parallellt med detta civila styre finns militärmakten.

## Militär makt

Den trakoriska militärmakten består av legoarméer, hirder, roteknektar, folkmilis och privata arméer.

### LEGOARMÉER

En legoarmé hyrs ut av sin härförare, kondottiären, som tecknar kontrakt med den uppdragsgivare som erbjuder bäst villkor. Kondottiären betalar ut sold till sina män, vilka själva äger sin utrustning.

Fördelarna med legotrupper är att rikets befolkning kan ägna sig åt nyttigare sysslor än krigstjänst. Man har en stående armé av yrkeskrigare som vid större fara dessutom snabbt kan träna upp folkmilis. Ett vapenlöst folk frestas inte heller så lätt till uppror och inbördeskrig i missnöjestider.

Nackdelarna är att legotrupper saknar djupare lojalitet och kan gå över till fienden om det kniper. Detta händer dock mera sällan eftersom en illojal kondottiär snart får dåligt rykte och därmed inga kontrakt. Legoarmén sviker i praktiken bara om uppdragsgivaren inte betalar eller utsätter den för omåttligt stora faror.



Ofta anklagas legotrupper för att spara sin svett och sitt blod, speciellt i strid mot yrkesbröder. Sant är att en legoarmé knappast kämpar till sista man om andra alternativ finns.

Skulle kondottiären dö kanske männen kan enas om en ny ledare, annars skingras armén och soldaterna söker ny anställning eller bildar rövarband.

En kontraktslös legoarmé kan utgöra en stor fara för sin omgivning. Det har hänt att man plundrat byar och krävt lösen av städer. I några fall har också kondottiärer installerat sig som härskare över mindre furstendömen.

Eftersom Trakoriska riket till stor del förlitar sig på kontrakterade legotrupper måste man skydda sig mot sådana otrevliga överraskningar. Man anlitar hellre många små arméer än några få stora för att ingen enskild kondottiär ska bli för mäktig. Dessutom placerar ofta den fruktade säkerhetspolisen, Digeta Longa — lagens långa finger, spioner bland legotrupporna för att avslöja förrädare.

Det berättas om äventyraren Ramombo, att han kallades till Moherra med sin här för att befria trakten från en besvärande orcherstam. Då uppdraget utförts ville kondottiären själv välja sin lön från stadens rikedomar som han ansåg sig ha räddat. Han uppmanade därför köpmannagillet att föra sitt guld och sina skönaste döttrar till honom, ty även kvinnornas väna hull hade han frälst från slemma svartlabbar och således gjort sig förtjänt av.

Ramombo höll i kvällen gille med sina officerare för att fira segern, men då han nästa morgon vaknade ur sitt rus låg hans vänstra långfinger prydligt avkapat på en silverbricka invid bädden.

En sådan varning kallas för "fingervisning" eller "att ge någon fingret", och missförstås sällan, så ej heller av kondottiären Ramombo, som genast drog sig tillbaka.

## HIRDER

Hirderna är rikets egna yrkestrupper som lyder direkt under Bodåken eller kejsaren. Rikstrupperna nyttjas där man inte törs lita på legosoldater, t ex till huvudstadens försvar.

Hirdens befälhavare kallas hirdman om han är underställd den lokale prokuratorn, och storkhirdman om han själv är primus prokurator eller lyder direkt under Mana Xifa.

Bara adelsmän från Paratorna eller Palamux kan bli hirdmän.





## ROTEKNEKTAR

Roteknektar är lokala förmågor som underhålls av en rote, dvs av ett visst antal hushåll. Roteknektarna upprätthåller ordningen i byarna, sköter stadsvakt och skatteindrivning under den lokale fogden. De deltar bara i nödfall i rent militära operationer.

## FOLKMILIS

I ofärdstider kan vanligt folk snabbutbildas till rikets försvar. Ofta lyder sådan folkmilis under den lokale kondottiären eller hirdmannen.

I fältslag händer det att kondottiärer skickar fram folkmilis för att dra på sig fiendens värsta missiler och trollformler, och på så sätt sparar sina egna män. Sådan taktik kallas "svart slag-öppning" och anses knappast vara rumsren.

## PRIVATARMÉER

Adelsmän med egna gods är berättigade att hålla en mindre armé för privat bruk. Om styrkorna ställs till rikets förfogande någon månad per år får adelsmannen vissa skattelättnader. Myndigheterna har dock synpunkter på omotiverat stora privatarméer. Man tillåter större trupper i gränstrakter eller i skogar med rövare och svartfolk, än man gör i pastoral jordbruksbygd.

## FLOTTA

Krigsflottan ägs till största delen av riket under Mana Phena, men enheter av kondottiärtyp är vanliga, framför allt som fritt arbetande kapare i mer smutsiga ärenden och som piratbekämpare (se även avsnittet om sjöfart).

## Civilt och militärt styre på Sapyna

Saphyna är numer en del av riket under officiellt styre direkt från Tricilve. I praktiken har den Palamoxiske Storhirdmannen och Primus prokuratorn Ripigus Oxenklöv da Nastrôl ensam makt över hela Saphyna och är därmed sannolikt den mäktigaste mannen i Trakorien. Han betraktas närmast som ett helgon och är såvitt känt fullständigt omutbar, bunden av heliga löften till Shamash. I Gudiena har kondottiären Bertanwund da Vraan befälet. Prokuratorer finns i Frimbole Olvi, Gudiena och Gaz Oloel.

Saphyna är en ganska fredlig ö, men hotas potentiellt av starka riken i söder och av pirater och raugoner. Detta förklarar den relativt stora militärstyrkan.

## TRUPPFÖRDELNING

### Gaz Oloel

| Truppslag           | Manipler legotrupp/hird |
|---------------------|-------------------------|
| Fast garnison       | 8/2                     |
| Tungt kavalleri     | 2/2                     |
| lätt kavalleri      | 10/–                    |
| Hippogriffkavalleri | –/1                     |
| Tungt infanteri     | 3/2                     |
| Lätt infanteri      | 14/1                    |

### Frimbole Olvi

|                |     |
|----------------|-----|
| Lätt kavalleri | 1/0 |
| Lätt infanteri | 2/1 |

### Krindenmaar

|                 |     |
|-----------------|-----|
| Lätt infanteri  | 2/1 |
| Tungt infanteri | 1/0 |

### Gudiena

|                 |      |
|-----------------|------|
| Fast garnison   | 4/1  |
| Lätt kavalleri  | 2    |
| Tungt infanteri | 5    |
| Lätt infanteri  | 14/1 |

### Korjulme

*Endast privata styrkor*

|                |   |
|----------------|---|
| Lätt infanteri | 6 |
| Lätt kavalleri | 4 |

## Civilt och militärt styre på Palamux

Palamux har en särställning som Trakoriska rikets modersö. För att inte väcka de urgamla religiösa och ideella krafter som fortfarande genomsyrar dess befolkning, har man från Paratorna sökt vinna ön med diplomati snarare än med vapenmakt. Det finns ett talesätt i Tricilve som säger att "Då säden sinar sänder man nötter till Saphyna och soldater till Trinsmyra, men till Palamux en tänkare, ty palamoxiern kan tugga på sitt grubbel och därav mättas".



# TRAKORISK RELIGION

*"Min Gud är en makt. Han låter sig bara förutses eller påverkas av egen vilja"*  
*Bonselmius den fromme.*

**Villkor:** FV Kulturkännedom eller en lämplig kontakt med religionen ifråga. De flesta trakoriska krigare har ett hum om Trocuspa och banzikan.

**Gudagåvor:** Detta begrepp förklaras i Gigant. I princip är det särskilda egenskaper som guden ger till enstaka hängivna dyrkare. Guden Remuntras gåvor drabbar alla berörda.

Trakorien har aldrig dominerats av en enda religion. Av den anledningen accepterar man

de flesta läror. Ofta ser man den egna guden som medlem av ett större panteon bland idel respektabla, löjliga, barbariska eller bara mindre mäktiga kollegor.

Det stora teologiska käbblet i Trakorien handlar om huruvida världen finns eller bara är en illusion.

Alla religioner med självaktning har förstås sina speciella präster och riter, men vissa titlar från den urgamla laabniska kulturen lever allmänt kvar.

## Allmänkyrkliga titlar

**Enu** — Andlig överstepräst

**Urigallu** — Tempelföreståndare. Administrativ kyrklig ledare.

**Erîb biti** — Högre tempelpräst med tillträde till det allra heligaste.

**Kmeh' dulluh** — Präst som leder templets officiella riter.

**Mashmashu** — Sångare och recitator av de heliga skrifterna. Ofta en kastrat.

**Pashishu** — Tempeltjänare som rengör och betjänar gudabilderna.

**Kalû** — Speciell präst som officierar vid sorgeshögtider.

**Ashipu** — Helig andeutdrivare

**Barû** — Kyrklig drömtydare och astrolog. (Även profana astrologer brukar kalla sig barû eftersom titeln ger visst anseende)

**Naditu, naditsh** — Kvinnlig respektive manlig kurtisan som tjänstgör i de heliga kärlekshusen till gudarnas ära. Kvinnliga tempelkurtisaner kallas också hieroduler.

## Trakoriens vanligaste gudar och läror

### 1. ARKETYPISKA GUDAR

Arketyppiska gudar är standardgudar som förekommer i de flesta kulturer, men under olika namn. Till exempel hittar man nästan överallt en skörde gud, en himmels gud, en dödsgud etc.

På öarna har de arketyppiska gudarna ärvts från kejsardömet Jorpagna och spritt sig via den laabniska och därefter den klavykiska kulturen till dagens trakorier. Dessa gudar är okontroversiella och kan tillbes öppet överallt jämsides med mer speciella gudar. Man dyrkar på varje plats någon gud som har stort inflytande över områdets basnäringar, och lägger ofta till några lokala gudar.

Arketyppiska gudar har beskrivits i flera andra moduler. Rollpersoner kan mycket väl dyrka

tex "de unga gudarna" från Kandra även i Trakorien. Här beskrivs kortfattat några av de vanligaste bruksgudarna i regionen.

### ENKI — SÖTVATTNETS HERRE

Enki låter sötvattnet skänka jorden dess fruktbarhet och liv. Från sin boning i det bottenlösa Abzû, en omätlig underjordisk sjö, låter han vishetens fruktbara och stilla vatten rinna som en klar flod in i människorna. Enki är också ålderdomens och traditionens beskyddare. Han varkar över allt gott kunnande.

**Tempel:** Huvudtempel i Frimbole Olvi. De större templen finns i Tricilve, Favoki (något bedagat), Soblak, Privavi, Zaroflas och Melse.



## ANXALIS — HAVSDJUPENS DROTTNING

Gudinnan Anxalis är havens nyckfulla gudinna och kanske den mest krusade bruksgudinnan av alla. I varje kustsamhälle finns kapell nära hamnen där fiskare eller deras hustrur kan be eller offra till Anxalis. Ofta fungerar byns lärare eller ålderman som lekmanpräst.

Munkar av Ambaquaorden utgör gudinnans vigda tjänare och reser ständigt mellan öarna. De får vanligen fri färd på alla skepp och tas väl emot på kusten, men förväntas också välsigna ortens farkoster och fiskeredskap vilket kan ta avsevärd tid.

**Tempel:** Ambaquaorden leds från templet i Soblak. Fasta tempel finns även i Tigöld, Frimbole Olvi, Fam Kvalvi, Okruzande och Karnald.

**Möjliga gudagåvor:** Förmågan att stilla oväder till havs. Förmågan att öka fiskfångst med 10-50%. Förmågan att gå på vatten.

## ÖVRIGA BRUKSGUDAR

Bland andra bruksgudar kan nämnas:

### Tiamat

Tiamat är mer ett begrepp än en gud. Ordet betecknar närmast det uttillstånd av kaos ur vilket världens ordning uppstått. I skapelseberättelser ges Tiamat ofta formen av en jättekvinna eller ett vidunder, som skaparguden besestrar. Av kroppen skapas sedan världen.

### Marduk — stormarnas och vädrets herre

Han har, liksom Anxalis, stort inflytande över sjöfarten, men kan också låta slagregnet drabba bondens skörd.

### Ezgela — Skyarnas gudinna

Hon låter luften bära de vingade varelserna.

### Luvena — Månggudinnan

Hon framställs ofta som sjukdomens och den smygande dödens gudinna, varför denna himlakropp har oförtjänt dåligt rykte i Trakorien. (Det bättras knappast upp av varulvar och annat elände). Luvena fruktas och blidkas, men dyrkas knappast öppet av vanligt folk. Där emot finns framför allt på Palamux ett antal hemliga måndyrkarsekter förknippade med nekromanti, människooffer och kannibalism. Dessa kommer säkert att höras av i kommande berättelser, men beskrivs inte närmare i denna modul.

### Ereshkigal — Dödrikets gudinna

Ereshkigal uppfattas inte som ond, utan snarare som det stränga ödets väktare, hon som vänder sitt timglas varje gång en människa föds. Ereshkigal är sannolikt en förenklad och mer begriplig bild av Tiamat.

### Valliman och Drigel

Två gudabröder som bär solen över himlavalvet. Enligt sägnen har Drigel spärrat in sin frände hos Ereshkigal i underjorden som straff för oskyldig dårskap. Vallimans öde beskrivs i "Vallimans klagan". Sagan tjänar på vissa platser som grund för en årlig ritual om naturens död och återuppståndelse.

### Tigwalwan

Tigwalwan är ljusets gud som hålls högt i ära på ön Mereld. Kafrilerorden från samma ö bedriver mission med hjälpstugor för fattiga och sjuka i alla större städer på Palamux och Paratorna. Trakorierna tycker detta är en praktisk lösning eftersom de själva inte är speciellt intresserade av det. Kafrilerna predikar traditionella dygder såsom barmhärtighet, ödmjukhet och givmildhet.

## 2. SHAMASH

När Moskorien och Fokale försaltades föll folkets hjärta i mörker så att svarta och onaturliga seder fick insteg. Krigen mot Trinsmyra försvagade Klavykiska riket så att Paratorna kunde göra sig fritt genom den Kastykiska omvändelsen år 304 eO. Dessa tråkiga händelser födde en religiös väckelse på Palamux, en dragning till andlig renhet.

Guden Shamash, sanningens gud, var ursprungligen en lättviktig medlem av Jorpagnas klassiska panteon, men kom nu väl till pass. Ett stycke av södra Moskorien bröts loss till en religiös stat — det heliga Kishatet.

Shamashs präster menar att världen är full av falska bilder och alls inget att lita på. Den rättfärdige bör istället hålla sig till sin uppriktiga tro och framförallt akta sig för hyckleri, flärd, förförelse och lögn.

Shamashkultens andlige och världslige ledare kallas Shar Kishati — "Den högste drömdö-daren". Han regerar Kishatet tillsammans med de tretton krystalokraterna från sanningsstolen i huvudstaden Albarunzia. Inom Kishatet styrs varje stad och by av en stor och sträng hierarki präster med templet som centrum.



Shamashernas heliga skrifter består av Nomona veritra — "sanningens namnrullar", och Grubha veritres vilka innehåller lärda mäns kommentarer till själva namnrullarna.

Dessa skrifter skulle med lätthet fylla tio höskrindor och ökar ständigt i omfång. Till stor del består de av regler om hur den trogne ska undvika livets frestelser och bländverk.

Shamash dyrkas stillsamt med askes, studier och meditationer. Den trogne ska också offra en anseelig del av sin inkomst till kyrkan (10–30%) beroende på status.

Gudens heliga symboler är cirkeln, den klara kristallen och vattendroppen. Prästerna bär enkla kläder i brunt och vitt.

Rollpersoner som färdas i Kishatet stöter på oändliga regler. T ex anses det vara oanständigt att skratta offentligt. Vidare är speglar, bilder och dekorationer otillåtna varför de beslagtas eller målas över med tjära redan vid gränsen.

Centralkyrkan under Shar Kishatin är politiskt mycket aktiv och håller sig väl underrättad om världens händelser genom sina många ambassadörer och missionärer. Kishatet har under det senaste seklet ständigt expanderat på Moskoriens bekostnad. Flera mindre sekter ägnar sig dock uteslutande åt inåtvända grubblerier. Mest extrem är Joobalashersekten i Frand, vars medlemmar anser att världen är helt meningslös liksom allt i den.

Farsegels Palamux är ingen speciellt förtjust i de dogmatiska och tråkiga shamasherna, men de bemöts med respekt för sin uppriktighet och sin lärdoms skull. Stegos' förmörkelse är vidare ett levande bevis för gudens makt och ger shamasherna visst anseende.

#### **Möjliga gudagåvor:**

- Prästen avslöjar varje osanning om han slår ett lyckat PSY-slag.
- Prästen har sannsyn, dvs han genomskådar allt förvanskat eller förställt, exempelvis illusioner, osynlighet, formförändring etc. Förslagsvis måste prästen koncentrera sig på det han försöker genomskåda, kanske också inse på vilket sätt föremålet är osant innan sannsynen fungerar.
- Prästen kan uttala "det bindande ordet", dvs låta någon svära en ed inför Shamash. Den som svär eden måste själv uppge vilket straff han ska få om eden bryts. Det bindande ordet utlöser automatiskt straffet vid edsbrott. Den som svär en ed inför Shamash måste vara helt klar över dessa villkor. Om

personen luras att svära en ed inför Shamash drabbar straffet istället prästen som uttalade det bindande ordet.

### **3. INASHTAR**

Inashtar härstammar ursprungligen från isbarbarerna i nordost, men har sedan urminnes tider varit runglernas och hela Trinsmyras speciella skyddsgudinna. Hon är eldens, krigets och de ohämmade lustarnas gudinna. (Dessa företeelser har för isbarbarer ett nära samband)

Gudinnan porträtteras som en förödande vacker kvinna med spjut och några enstaka rustningsdetaljer, omgiven av vilt flammande eldar. Vanliga symboler är duvan med hökhuud och stridsluren med harposträngar.

Inashtar dyrkas extatiskt över hela Trinsmyra med jättelika bål, vild musik och dans, orgier och kämpalekar. Religionen är djupt rotad bland folket, men någon organiserad kyrka har aldrig funnits. Istället anses alla kvinnor ha mer eller mindre Inashavi — del i gudinnans väsen. Av denna anledning har kvinnan en stark ställning på Trinsmyra.

#### **Ett par Inashtarsekter**

I brist på en sammanhållande kyrka har flera udda sekter uppstått inom Inashtarkulten.

En av de mest beryktade dyrkar demonen Ghumgakk — "Hämnaren med de svarta läpparna". Sekten kallas RhabdoRana — "Den strimmiga grodans brödraskap", och har mördat tusentals offer sedan den bildades runt 150 eO.

Idag utgör RhabdoRana en yrkeskår av hängivna lönnmördare som terroriserar hela norra Ereb.

Mer rumsren och folklig är tron på "Lilla läderfén", astrildernas drottning. Dessa astrilder är små flygande, mestadels osynliga älvor som ingriper mer eller mindre direkt i människors kärleksaffärer. Lilla läderfén tillbedes för att väcka någons lust eller för att frambringa starka barn på trevligast möjliga sätt. Hon avbildas ofta i värdshusens sovkamrar som en vacker, men oanständig älva.

### **4. KASTYKE**

När paratornierna ville frigöra sig från moderön Palamux på 300-talet behövdes nya gudar för att hålla samman det unga folket. Man fann en lämplig lokal jaktgudinna med namnet Kas-



tyke hos Paratornas urbefolkning, skogarnas skecker.

Bland skeckerna lärde Kastyke att livet är en kamp där man aldrig får ge upp. Den handlingskraftige och starke jägaren får hjälp, men den som inte visar livskraft förtjänar att gå under.

Dessa primitiva ideal formulerade paratornierna om till huvudtesen:

*Kastyke älskar den som älskar sig själv!*

Redan från början lade köpmännen beslag på Paratornas religion som passar deras syften alldeles ypperligt. Farsegels hemön är Kastykes prästerskap i första hand affärsagenter som ser till rikets och handelns välgång. I förbifarten rasslar de med andeskramlorna eller utför de heliga danserna för att upprätthålla sin andliga image. Ofta har de köpt sina prästerliga rättigheter för guld utan att ha läst ett ord teologi.

Kyrkans överhuvud kallas pelarfadern. Han utnämner personligen alla högre kyrkomän, vilket inbringar stora pengar. Det berättas om pelarfadern Maxulaf den fromme, som levde vid femhundralets mitt, att han sålde urigallutitlar i mängder, men snart mördade de utnämnda för att slippa betala deras livräntor, själv få lönen under vakansen och kunna tjäna pengar på nya utnämningar.

Den helige Famrahjolds öde, Kastykes enda uppriktiga helgon, är ett annat exempel på prästernas kommers. Efter helgonets död styc-kade man upp kroppen innan den kallnat och sålde bitar som relikier för femhundra trakiner per hekto. En köpman från Klomellien beräknade helgonets levande vikt till arton ton om alla relikerna var äkta, men mannen försvann kort därefter.

Under större ceremonier klär sig kastykerprästerna överdådigt praktfullt, gärna i finaste algsiden och kamsunsk papper med paljetter av låghaltigt guld som förstrött kan kastas till pöbeln. Traditionellt bärs strutzerhjälm mot yttre orenlighet. Strutzerhjälm har ett nerfällbart visir mot orena syner samt öronkoppar som kan snäppas ner för att undvika osköna ljud. Enligt Kastykes lära syndar man bara genom aktiva handlingar, men inte genom underlåtenhet. Exempelvis behöver man inte låtsas se tiggare, fattiga och sjuka. De förtjänar sin olycka då Kastyke uppenbarligen inte älskar dem.

Som läsaren kanske redan misstänkt, tar skeckerna kraftigt avstånd från den moderna Kastykerkulten på Paratorna.

**Möjliga gudagåvor:** Såvitt känt har gudin-nan Kastyke ännu aldrig skänkt sina präster några särskilda krafter. Fördelen med att vara kastykerprest torde vara rent ekonomisk och politisk.

## 5. REMUNTRA

Remuntras lära är märkligast och mest fruktad av alla Trakoriens religioner. Kulten uppstod såvitt känt i Krindenmaar på Saphyna, där en kittelflickare vid namn Klastobrest Dimvett plötsligt drabbades av en okuvlig kallelse att predika. Klastobrest företog en missionsresa till Lasemos dit han anlände året 349 eO. Inom ett år hade han samlat en oförklarligt stor skara efterföljare, däribland flera adelsmän och högt lärda herrar som borde vetat bättre. Klastobrest seglade bort mot väster, inte mot något inbillat lyckorike, utan bara som en hyllning till guden Remuntra. Halva Lasemosi flotta följde honom och ingen enda återvändande någonsin. Än idag är flottans öde okänt.

Remuntras enda begripliga påbud är att lära sig misstro världen och allt i den så att man vid livets slut kan lämna den med ett skratt. Denna till synes enkla idé ifrågasätter också sig själv vilket genast trasslar till det. Logiken är enligt Remuntra ett fängelse för människans fria innersta. Bästa vägen till frigörelse är att skratta, sjunga och göra det otänkbara.

En Remuntradyrkare rakar ofta sitt huvud så att fem tofsar återstår; en över vardera örat, en i pannan, en i nacken och en rakt uppstående på hjässan. Runt kroppen sveps ett enkelt tygstycke där prydnader fästs, såsom repstumpar, fiskhuvuden, en bägare fylld med gyttja, ett trasigt hjul eller ett vasstrå.

Sedan Klastobrest Dimvetts dagar är hela Trakorien skräckslaget inför guden Remuntras lära, ty den smittar som en sjukdom och tycks kunna drabba vem som helst utan varsel. Man nämner aldrig guden vid namn, eftersom blotta tanken på honom kan vara farlig. Speciellt utsatt är den som dräper eller behandlar en Remuntradyrkare illa.

Om Remuntradyrkare dyker upp ger man dem snabbt vad de vill ha och försöker sedan bli av med dem.

**Bieffekter:** (Man kan i detta fall knappast tala om gudagåvor)

- En Remuntradyrkares psyke kan inte påverkas på något sätt genom skrämsel eller magi.
- En Remuntradyrkare är totalt okänslig för



smärta och tycks snarast njuta av att kunna skratta åt plågan.

#### Information till SL

Dyrkan av guden Remuntra är ingen egentlig religion utan just ett smittsamt vansinne, en tankeparasit som tagit sig in i vår värld genom världsläckorna i Krindenland. Parasiten sprids inte genom kontakt utan just genom att man tänker på den, ungefär som när en melodi fastnar i huvudet och inte går att få bort.

Den som dräper en Remuntradyrkare drabbas lätt av läran, genom att oroas sig för just detta.

Om SL vill kan han låta rollfigurer slå ett PSY-slag i kritiska lägen.

## 6. TROCUSPA OCH BANZIKAN

Stridsguden Trocuspas rekryterar en mäktig här inför slutstriden mot kaos' horder i tidens ände. Bara de som uppnår vapenkonstens perfektion i sitt jordeliv kvalificerar sig för den ärorika kampen. Hären sägs bida i en jättelik bronsborg bortom världens randberg i väntan på stunden för kamp. Drömmen om borgen bortom jordskivans rand förklarar varför många krigare tror att världen är platt. (I själva verket talas det i Trocuspas rättesnöre, den sk Blodsoken, om "een cirkhantisk waerld", där cirkhantisk på gammelmål kan betyda såväl cirkelformad som sfärisk.)

Trocuspas är en ovanlig gud eftersom han inte lägger några moraliska synpunkter på människans handlande. Det enda av intresse är dugligheten som krigare. Denna duglighet kommer visserligen av skicklighet och fysisk kondition, men mest av rätt inställning till sig själv, motståndaren, striden, livet och döden. Den rätta betraktelsen kallas Banzikan och omnämns redan i Blodsoken.

#### Banzikan

Eken, stenen och fröet är symboler för Trocuspas banzika.

Eken, ty den förmår själv avgränsa sin röta gentemot kärnan.

Stenen, ty den vilar oberörd på strömmens botten.

Fröet, ty det samlar sitt väsen i en sluten kammare.

Dessa symboler betecknar de tre tillstånd en novis måste uppnå innan hans förståelse kan respekteras bland jämlingar. En mästare av banzikan låter sig inte påverkas, nötas eller omfor-

mas. Han motstår varje angrepp eller förintas som ett odelat helt när ödeslågan slocknar.

En banzika-mästare delar sitt sinne i oberoende delar. De personliga tankarna hålls för sig, panikkänslor släpps aldrig in till det taktiska tänkandet, smärta och skräck hålls isolerade för att inte påverka beslutsamheten, etc. Banzika-mästaren har därför självkontroll i varje ögonblick, men kan också släppa fram lagrade känslor när det passar honom.

Det finns olika stränga skolor inom banzikan, men den klassiska formen lärs ut på Bhannavil och i Clusta Noba på östra Marjura, en plats man valt för avskildhet och för det hårda klimatets skull.

#### Möjliga gudagåvor:

- En mästare i banzikan har till att börja med höga FV i normala stridsfärdigheter.
- Hjalteförmågorna tålig, orädd och stålblick.
- Kan frivilligt växla mellan bärsärkaraseri och normal sinnesstämning.





# OFFENTLIGA HANDLINGAR

Villkor: FV Administration/juridik

## Pengar

Man betalar i Trakorien med guld-, silver- och kopparstycken enligt standardreglerna. Det förekommer äkta mynt och förfalskningar vilka är värda 75-90% av det påstådda värdet genom inblandning av koppar och silver. En förfalskning kan avslöjas med Värdera metaller, Köpslå (dock med -5 på tärningsslaget) eller genom alkemisk undersökning.

## GULDTRAKINER (TR)

Guldmynt präglade i Trakorien kallas trakiner.

Rikstrakiner präglas i Poda Arux' gjuterier med kejsarens bild och håller garanterat den rätta inblandningen silver, så att de verkligen är värda ett guldmynt. Risken för falska guldtrakiner är ca 1%.

Skråtrakiner präglas av de olika näringarna. För att undvika fusk parfymerar man guldet med lämplig yrkesdoft enligt hemliga metoder. Lukten sitter vanligen kvar 1-5 år. Falska skråtrakiner kan avslöjas med Provsbaka med -2 på CL per år som gått sedan präglingen. Risken för falska skråtrakiner är ca 7%.

Brukstrakiner präglas av den som vill men har ingen officiell status. I större affärer kräver alla erfarna köpmän att få väga okända mynt för att bestämma guldhalten innan de tas som betalning. Brukstrakiners värde varierar normalt mellan 50-100% av rikstrakiner beroende på vem som har gjort dem.

## SILVERDECAURER (SD)

Trakoriens silvermynt kallas silverdecaurer och är värda en tiondels rikstrakin styck. Inte sällan handlar man i ostämplat silver efter vikt, där en lämplig mängd knipsas av från kedja eller tråd. Då man växlar in silver till motsvarande mängd guld förlorar man vanligen ca 10%. Silver förfalskas sällan.

## KOPPARSTYCKEN

Trakoriens kopparmynt kallas bara kopparstycken eller "marackel", som betyder snäckskal. De är uthamrade kopparplåtar med riksprägel, och har ingen enhetlig form, utan förekommer i flera valörer beroende på vikt.

## Dokument

Ibland uppstår behovet av att utfärda officiella dokument. Den som behöver ett sådant dokument måste betala själva dokumentet, anlita en ansedd skrivare och ersätta den myndighetsperson som ska godkänna, bevittna och sätta sitt sigill på dokumentet. Om dokumentet medför vissa rättigheter, t ex att bygga ett hus i en stad, tillkommer betalningen för dessa rättigheter och ofta mutor till ett flertal ämbetsmän.

De vanligaste dokumenten är av två typer. Antingen präntas de på pergament med officiell underskrift och färg- eller lackstämpel, eller så utgörs de av sk lerlådor, en träram med speciell röd lera från Gudienerslätten där parterna och tjänstemannen gör sina avtryck genom att rulla sigill över ytan. Leran kan sedan brännas i ugn eller skyddas med trälock mot förstöring. En sådan låda kostar ca 25 sD medan pergament kostar 15 sD. I finare sammanhang dekorerar man dokumenten, tex genom att pressa in halvädalstenar i leran. Sådana dokument blir dyrare, men inger också större respekt, vilket SL bör ta hänsyn till då de visas.

Här följer några vanliga dokumenttyper:

## FÄRDEBREV

Färdebrevet motsvarar våra tiders pass och talar om vem man är, att man lagligen har ärendet i området, får lämna det om man vill och kanske står under någons beskydd. Mest användbart är kejsarens lejdebrev som bärs av rikets resande ämbetsmän. Med kejsarens lejdebrev kan bäraren kräva mat, logi och färdhjälp av vem som helst inom Trakoriska riket, men förfalskningar och missbruk straffas med döden.

Vanliga färdebrev utfärdas av den lokale fogden eller hans utsedde skrivare. Mer speciella brev utfärdas bara av fogden eller prokuratorn personligen.

**Kostnad:** Dokumentkostnad +5-25 sD, och skrivarlön +50-500 sD beroende på hur fin man vill framstå.

## KONTRAKT

Då två parter vill ha en överenskommelse be-



vittnad, sammanställer de ett lämpligt dokument och går till stadens notard, som finns för just detta ändamål. Notarden sätter sitt sigill och inkasserar avgiften. Notardämbetet är ganska lönsamt och ges ofta som belöning eller muta till prokuratorns gunstlingar.

I en större stad som Vumbra eller Soblak finns ett dussin notarder. Mer religiösa trakter har ofta tempeltjänstemän som vittnen.

## SEDLAR

Vissa större handelshus har infört egna sedlar, dvs brev som ger innehavaren rätt att kvittera ut en summa guld eller silver från något av husets kontor. På detta sätt slipper man frakta runt stora mängder metall över hav och land. Sedlarnas värde garanteras av respektive handelshus, vilket innebär att sedlarna förlorar sitt värde om huset går bankrutt.

Vissa handelshus fungerar som primitiva banker där förmögna personer kan deponera rikedomar och få en sedel istället eller få kapitalet överfört till annan ort utan att själv behöva frakta det. Avgiften för sådana tjänster brukar uppgå till 7-25% beroende på bankens risk, men i gengäld skyddas skatterna från rövare.

Mindre seriösa köpmän på Paratorna försöker ofta betala i sedlar som inte kan lösas in. För att genomskåda en sådan bluff måste rollpersonerna övervinna köpmannens Köpslå med sin egen. Till tärningsslaget får dock adderas gruppvärdet i färdigheten Administration/juridik.

## YRKES- ELLER HANDELSBREV

För att utöva ett yrke eller bedriva viss handel på en plats måste man ofta ha tillstånd av myndigheterna och dessutom köpa rättigheten av lokala gillen och skrån. Den utbildade lärlingen får ett gesällbrev och rättigheten att öppna eget. Själva brevet bekostas av hans mästare, men ca 15% av allt han arbetar in ska gå till traktens skrå.

En främling som vill konkurrera med lokala näringar betalar normalt ca 20% av inkomsten till skråt eller gillet, samt en engångssumma på ca ett års inkomst. Summan blir högre om stor konkurrens råder, men kan minskas ner till ingenting om främlingen är välkommen.

## CIRKAPRISER FÖR DOKUMENT

- Material till pergament (exkl utsmyckning): 15 sD
- Material till en lerlåda (exkl utsmyckning): 25 sD
- Skrivarlön per dokument: 5-100 sD
- Sigill på färdebrev: 50-500 sD
- Notardens sigill: 50 sD
- Handels- eller yrkesrätt (exklusive mutor): En årsinkomst direkt + 20% av de löpande inkomsterna.



# ÖARNASSPRÅK

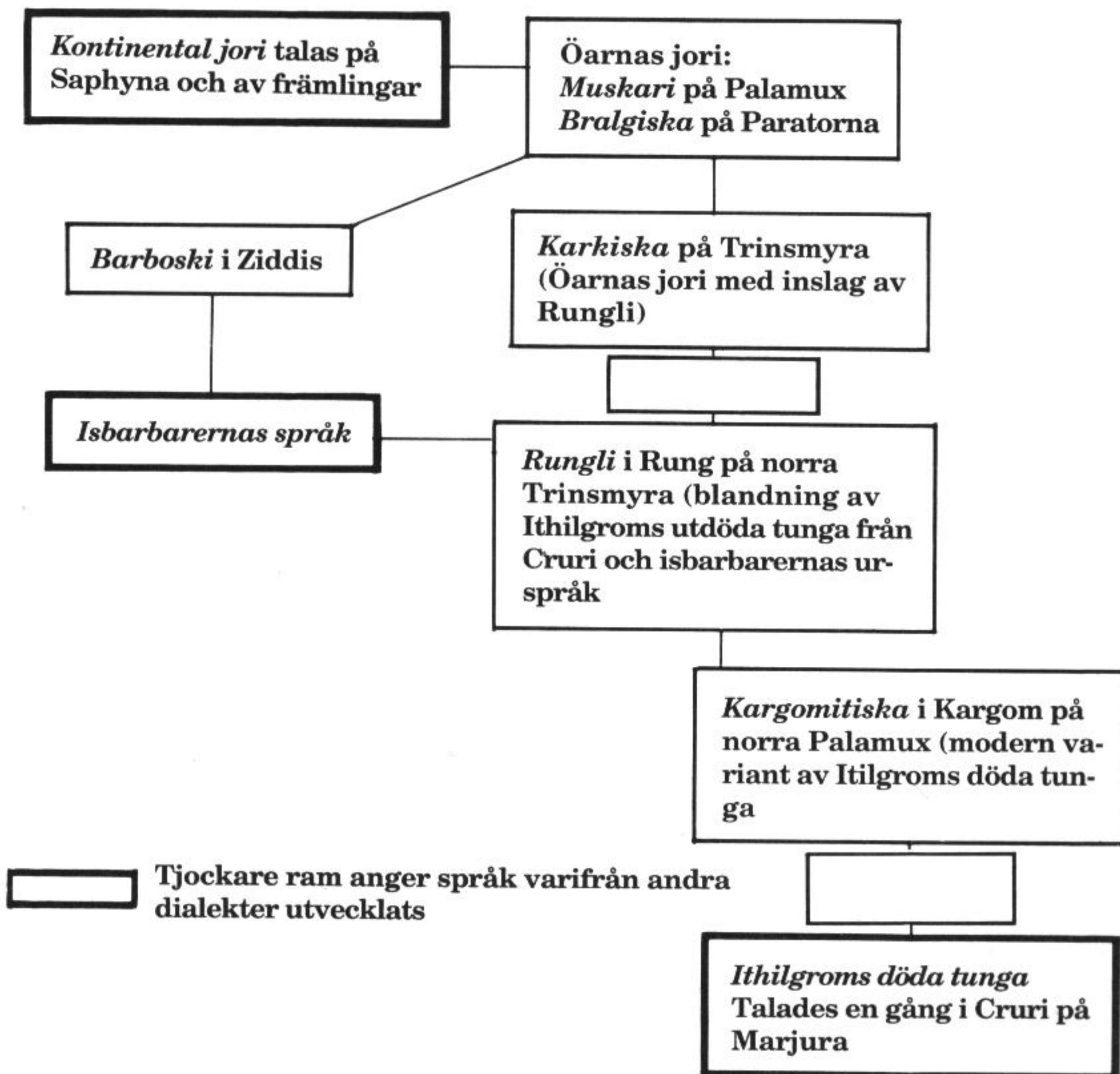
Villkor: FV Språkkunskap.

En person som kommer till Trakorien söderifrån talar sannolikt en dialekt av kontinental jori, dvs det döda kejsardömet Jorpagnas språk, som talas på hela centrala Ereby inklusive Zorakin, Kardien och i Kandra.

En person som är född på öarna talar den dialekt som är vanligast i hans hemtrakt. Se bild över detta. På bilden kan man se hur språken är släkt. Om två personer med olika språk försöker prata avgör tungornas släktskap hur väl de förstår varandra. Räkna hur många rutor som

skiljer och subtrahera avståndet från personernas FV Tala jori. Det FV som återstår beskriver hur motparten uppfattar talet. Observera dock att man kan missförstå varandra även om orden går fram.

Vad gäller satenu (älviska) så är detta mer universellt. Detta innebär att alver förstår varandra världen över, och att lärda människor från olika länder ofta kommunicerar på satenu istället för på människospråk.





# KLIMAT

(För den som spelar med Gigantregler)  
**Villkor:** FV Geografi eller FV Områdeskännedom.

## Klimat till sjöss

Lågtryck rullar för det mesta in över Trakorien från västsidan. Vid Ferrofagernas arkipelag böjer de som regel av åt norr eller söder, sannolikt beroende på det starka magnetfältet vilket tjänar som sköld.

Vidare mojnar all vind som vågar sig in över det döda Laabne, medan vädret runt Krindenmaar kan påverkas hur som helst av landets underliga krafter.

Dessa faktorer, tillsammans med de höga bergen i Kargom, Klagga och Ziddisbar skiljer ut tre olika vindområden: Nordhavet, Sydhavet och Trakoriska sjön mellan öarna.

## Klimat till lands

Man kan urskilja fyra huvudklimat i Trakorien.

### Typ I – stäppklimat i Fokale

Detta varma, torra klimat är ovanligt så här långt norrut. Värmen skapas av den kilometerhöga Kargomväggen, en lodrät klippvägg i norr, som för länge sedan glaserades av stark hetta så att den speglar solljuset ner över Foka-

lerslätten och höjer temperaturen nästan tio grader jämfört med omgivande områden. Samtidigt hindras regnmoln från havet av höga berg i väster.

Hettan från Fokalerslätten rinner ut över Nastrôl och norra Moskorien som därför har ett liknande klimat.

### Typ II – Inlandsklimat på Paratorna, Saphyna och östra Palamux

De uppräknade delarna ligger i viss regnskugga bakom Palamux och Krindenland (se klimat till sjöss) och har därför ett torrare, mer temperaturskiftande klimat än öar brukar hålla sig med. Denna typ av klimat förekommer annars oftare i inlandet.

### Typ III – Kustklimat på Trinsmyra och sydvästra Palamux

De nämnda delarna har ett mer normalt kustklimat med fuktigt mildt väder året om.

### Typ IV – Stormbältet över nordvästra Palamux och Trinsmyra

De glest befolkade, nordvästliga delarna av det Trakoriska riket har ett hårdare klimat med stormväder från de stora haven.

| Månadstemp  | I   | II  | III | IV  | Vind      |          |          |         |  |
|-------------|-----|-----|-----|-----|-----------|----------|----------|---------|--|
| 1. Persil   | ± 0 | - 7 | - 2 | - 5 | I         | II       | III      | IV      |  |
| 2. Gyrsag   | + 5 | - 5 | - 3 | - 5 | Blåst     | Blåst    | Storm    | Storm   |  |
| 3. Fateska  | +10 | ± 0 | + 2 | ± 0 | Bris      | Blåst    | Blåst    | Storm   |  |
| 4. Iskamsi  | +15 | + 7 | + 5 | + 5 | Bris      | Bris     | Blåst    | Blåst   |  |
| 5. Misiska  | +20 | +15 | +10 | +10 | Bris      | Bris     | Bris     | Blåst   |  |
| 6. Minde    | +25 | +20 | +15 | +15 | Bris      | Stiltje  | Stiltje  | Blåst   |  |
| 7. Melendo  | +30 | +25 | +20 | +15 | Stiltje   | Stiltje  | Stiltje  | Stiltje |  |
| 8. Byrdo    | +20 | +20 | +15 | +15 | Nederbörd |          |          |         |  |
| 9. Giren    | +15 | +12 | +15 | + 5 | Kraftig   | Kraftig  | Kraftig  | Massiv  |  |
| 10. Taragan | +15 | + 5 | +10 | + 5 | Vxl moln  | Lätt     | Kraftig  | Kraftig |  |
| 11. Nusin   | +10 | + 2 | + 5 | + 2 | Vxl moln  | Vxl moln | Lätt     | Lätt    |  |
| 12. Tannan  | + 5 | - 2 | ± 0 | ± 0 | Klart     | Vxl moln | Dimma    | Lätt    |  |
|             |     |     |     |     | Klart     | Klart    | Vxl moln | Dimma   |  |
| Stabilitet  | 98% | 93% | 87% | 80% | Klart     | Klart    | Klart    | Klart   |  |



# KOLONIER OCH GRANNAR

**Villkor:** FV Geografi eller FV Områdeskännedom eller FV Historia. Lyckat färdighetsslag ger kunskap om ett land.

Nedan följer en kort orientering om trakterna runt de Trakoriska huvudöarna. Beskrivningarna är allmänna och kortfattade för att inte låsa framtida spelkonstruktion i området, men inget hindrar att spelledaren själv broderar ut dem.

## Kolonierna

### MARJURA

Marjura är en ö vid polarisens kant långt nordväst om Marjura. Ön bebos sedan gammalt av primitiva kvurer, fritänkare från Trinsmyra, dvärgar och jättar.

För att få monopol på den lönsamma svavelhandeln har Trakoriska riket på senare tid ockuperat svavelträskan och hamnstaden Arhem. Vår och höst seglar konvojer till Arhem för att lossa förnödenheter och lasta svavel.

Seglatsen tar ca en månad från Tricilve, inklusive stopp i Vumbra och Isakra på Trinsmyra.

Marjura beskrivs mer ingående i modulen "Svavelvinter".

### BZEGUSTA

Ön Bzegusta var tidigare en upprorisk del av kungariket Magilre, men "befriades" redan av klavykerna och har sedermera gått i arv till Trakoriska riket. Den utgör en nyckel till kontrollen över sjöfarten i området och vidare söderut. Idag förekommer inga uppror på Bzegusta. Trakoriens militära dominans har gjort ön till en lugn och säker plats som frodas av god handel.

### TORILIA

Staden Torilia är Trakoriens enda besittning på fastlandet, och liksom Bzegusta ett arv från klavykerna på Palamux. Staden är en viktig bas för handelskonvojer söderut och vidare in i Kopparhavet. Murarna har förstärkts i sekler för att motstå regelbundna angrepp av pirater och erövrare.

## Grannarna

### MERELD

Ön Mereld är en helt fristående republik, politiskt dominerad av animister och elementarmagiker. Den berömda magiska akademien, kallad "Sfärernas centrum", grundades av Gonesastra den goda, vars ande fortfarande sägs vaka över ön. Merelderna bemöter i kraft av sin magi grannfolken med överseende godhet. Några trevande invasionsförsök från Trakoriska riket och Magilre har avvisats som beklagliga missförstånd utan blodspillan eller hat.

Kafrilersekten, vars animister dyrkar ljusguden Tigwalvan, bedriver mission i Trakori-en. Med bidrag från Bodåken sköter sekten Paratornas sjuk- och fattigvård.

### MELUKHA

Matriarkaten på de tropiska öarna Melukha och Bactulge är Trakoriens äldsta och pålitligaste vänner trots att man är varandras totala motsatser. Vänskapen stammar från tiden då en klavykisk flotta räddade befolkningen på den sjunkande ön Kymm. Sedan dess tror Melukherna att nordhavets öar bebos av idel helgon.

Handeln med Melukha och Bactulge är mycket lönsam för trakorierna och hjälper dem dominera handeln väster om Kopparhavet. Retsamt nog vägrar melukherna ge dem handelsmonopol, eftersom de inte ens förstår ordets innebörd.

### MAGILRE

Magilre är en stabil, feodal stat på Erebs nordvästra kust, dominerad av gamla adelssläkter och en kungafamilj med månghundraåriga anor. Magillerna är mycket skickliga diplomater och talare. De har sedan länge valt en fredlig samexistens med Trakoriska riket. Eftersom urgamla spådomar varnar trakorierna för kolonier på fastlandet känner sig Magilre inte hotat av riket.

SL kan välja att ge magiller +2 på egenskapen KAR.



## KLOMELLIEN

Klomellien är ett område med relativt självstyrande städer som ofta vill dominera varandra. De södra delarna besväras regelbundet av svartfolk och barbarer, vilket frammanat goda krigare och vapensmeder. Klomellien är berömt för sina goda hantverkare. Varje stad har sina specialiteter som skyddas av mycket starka skrän.

Magilre skulle gärna invadera Klomellien, men törs inte för Trakoriens skull.

## RANSARD

Trakoriens arvförande, kungariket Ransard, bebos av barbaklaner, där den starkaste klanhövdingen väljs till kung och behärskar huvudstaden Kapalht.

Genom historien har flera krig utkämpats mellan länderna och än idag saknas normala förbindelser, så att all handel sker via staden O eller Magilre. Trakorien blockerar effektivt ransardernas sjöhandel västerut, vilket är en ständig nagel i ögat på barbarerna.

## STADEN O

Frihandelsstaden O är en mycket speciell, laglös handelsplats där allt kan köpas för pengar. Stadens delar behärskas av olika furstar med stöd från omgivande makter. Intriger och mord är vardag i staden O, där varje främling gör klokt i att köpa beskydd.

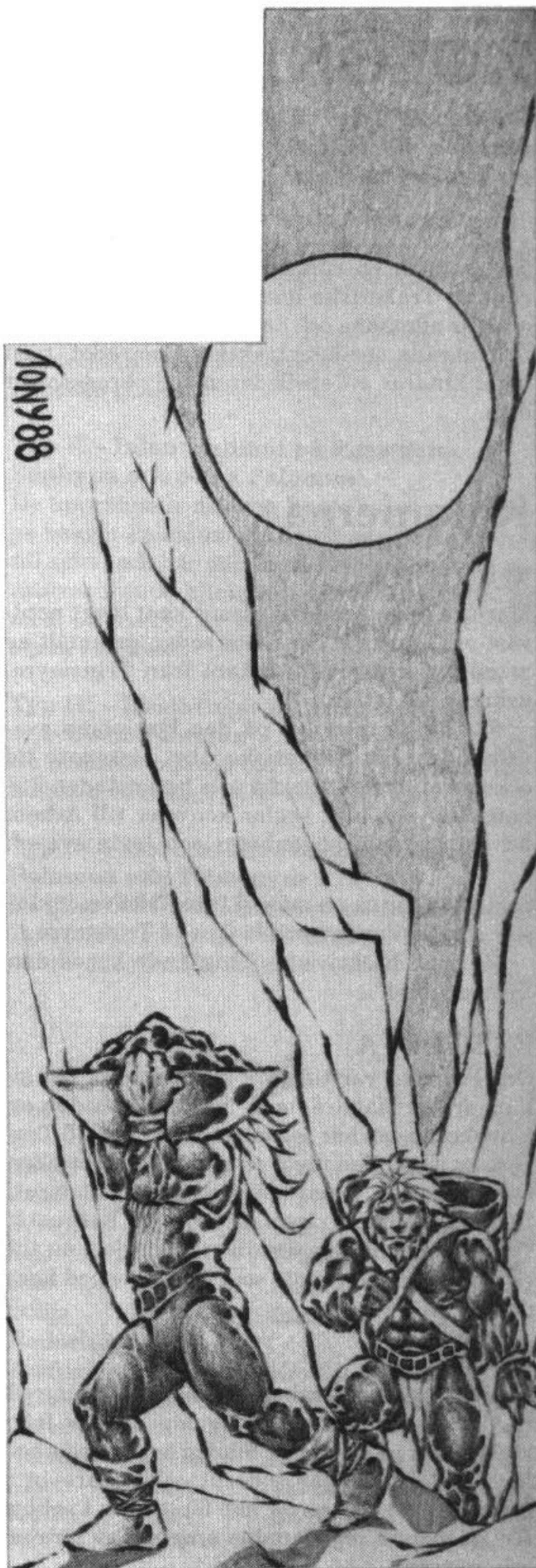
Staden O kommer sannolikt att beskrivas närmare i en kommande modul.

## SANITHSID

Den religiösa staten Orghin långt uppe i nordost bebos av de blåhudade orghingarna. Man tillåter inga främlingar på sin mark och landet är därför tämligen okänt. Ingen annan makt har några intressen i orghingarnas avlägsna och nedisade trakter, varför de i stort sett lever sitt eget liv. Någon gång kommer handelsskepp till Trakorien med värdefulla vinterpälsar och ädel-is.

## Vita fläckar

De markerade vita fläckarna på kartan kommer garanterat aldrig att kartläggas i framtida moduler. De utgör platser där varje spelledare kan placera sina egna riken och bestämma hur de förhåller sig till traktens andra makter.





# TRAKORIENS SJÖHANDEL

**Villkor för kunskap om handelsrutter:** FV Geografi eller FV områdeskännedom eller FV Sjökunnsighet.

**Förslag till tolkning:** Ett lyckat slag ger tillgång till kartorna 1T4 minuter, men inga anteckningar får göras och ingen annan får kika. Bara ett slag per besökt trakorisk hamnstad får göras.

Eftersom Trakorien är ett örike pågår en livlig trafik över vattnen. I Trakoriska sjön går ständigt handelsfartyg mellan öarna liksom till Magilre, Bzegusta och staden O, men utanför detta område är risken för pirater, odjur och stormar större. Visserligen patrullerar örlogsfartyg regelbundet kuststräckan mellan Bzegusta och Pik Nakra, men där bortom sker alla färder i konvoj.

## Fjärran rutter

Förutom svavelkonvojen till Marjura vår och höst, går vanligen tre konvojer årligen till Melukha. En av dessa, den sk Kopparkonvojen fortsätter in i Kopparhavet till Caddo, Erebos och andra länder därborta.

Om tiderna är goda reser man ungefär vartannat år österut genom barbarvattnen för att ta sig in i Masevabukten ända ner till Demon-tungan, Erebs landförbindelse med Akrogal, där man lastar kamsunsk papper, kryddor och andra dyrbarheter från österlanden. Den sk "demontraden" är farlig och kostsam, men betalar vid lyckliga tillfällen mångfaldigt igen eftersom man slipper Kopparhavets tullare och krämare.

## Lokala rutter

En karta visar de vanliga, lokala handelsrutterna i trakoriska vatten. Översikten kan användas tex då rollfigurer vill färdas mellan öarna eller då de är strandsatta och söker hjälp.

Rutterna har ritats med fyra olika strecktjocklekar. På de tjockaste rutterna går fartyg minst varannan dag i båda riktningar. På de något tunnare rutterna seglar skepp varje vecka. På de ännu tunnare rutterna går fartygen 1-2 gånger per månad. På de tunnaste rutterna seglar man en gång per 1-3 månader.

## Handelsvaror

**Villkor för kunskap om handelsvaror:** FV Områdeskännedom eller FV Värdesätta (allmän).

Man slår för varje direkt fråga, t ex "var produceras varan si?" eller "vad är huvudnäringen i landskapet så?".

När man kommer till en stad får rollfigurer med ovanstående färdigheter automatiskt reda på vad som är huvudnäringen i bygden. Se för övrigt reseberättelsen.

Ringarna med siffror visar vad en trakt producerar i överskott för handel. Förutom dessa varor försörjer varje region sig själv med vardagsförnödenheter.

## Några fartygstyper

**Villkor:** FV Sjökunnsighet eller Områdeskännedom eller resa med den aktuella fartygstypen.

### KATREMASSEN

Katremassen är ett segelfartyg av katamarantyp som opererar ensamt eller parvis längs öarnas yttre kuster i jakt på pirater och raugoner. Den är mycket snabb i svag till hård vind, men råkar lätt illa ut i oväder, vilket gör den knuten till kusten.

Katremassen riggas med ett stort latinsegel vid stormasten kompletterat med två mindre över vardera akterskrovet. Dessa mindre segel fungerar delvis som vindroder.

Däcket är lagt mellan skroven och belamrat med lätta kastmaskiner och arcuballistor. Där emot kan skeppet inte belastas med stor trupp-mängd eller annan last utan att tyngas ner och förlora sina fördelar.

### GALBALONEN

Galbalonen är en flytande fästning som framför allt byggts för större sjöslag. Fartyget är tungt och relativt långsamt, men istället högt och välrustat vilket gör det mycket svårt att borda.

Galbalonen riggas med flera rå- och latinsegel på minst två master, men kan också föras med åror. Dessa används dock bara till finare manövrer och ramningsförsök.



För- och akterkastellen är breda plattformar där bepansrade trupper kan trängas i ett gott skydd för att storma över på rammade eller bara fasthakade fiendeskepp. Kastellen rymmer också någon tyngre kastmaskin och flera lätta arcuballistor.

## DRAMONEN

Dramonen är en stridsgalär som framförallt patrullerar Trakoriska sjöns inre vatten, samt de kustnära, sydliga farvattnen mellan Magilre och Ransard. Dess ringa djupgående låter den operera obehindrat nära land.

Fartyget har en enda mast med ett stort latinsegel och en fast besättning roddare, mest fångar. Dramonen är snabb och lätt att manövrera oberoende av vind, men tål inte hård sjö. Den är närmast obrukbar under de hårdaste vintermånaderna.

## KAVARELLEN

Kavarellen eller "sjöhästen", är Trakoriens vanligaste handelsskepp på medellånga och långa handelsresor. Farkosten har kraftig köl och runda bogar som gör den mycket sjösäker men långsam. Den riggas med ett eller två latinsegel.



# ZEPELOND

**Villkor:** FV Överklasstil eller kulturkännedom.

Zepelonden är en varmluftsballong dragen av flygande albadorer, svanar, pegaser eller hip-pogriffer. Ballonghöljet sys vanligen i fantasi-fulla former av algsiden som behandlats med hartser för att bli tätt. I korgen där människorna färdas finns en sylvoleumbrännare som man eldar för att zepelonden ska stiga högre mot skyarna.

Zepelondfärd är ett adelsnöje för de allra rikaste på Paratorna, ty kostnaderna är höga. Ballongen ska byggas och underhållas, tränade dragdjur ska införskaffas, etc. Man kan färdas riskfritt i klart väder med stitje – bris. Då åker man mycket bekvämt, högt över vardagens stanker och strider.

En helt annan användning av zepelonder är lyft av stenblock, t ex under tempelbyggen.

## **Förflyttning**

F 10-20 beroende på antal dragdjur, last och vind.

## **Kostnader**

- Zepelond med utrustning, 5000 sD + dess utsmyckning
- Dragdjur, t ex 6 tränade albadorer, 3000 sD
- Årligt underhåll, 200 sD
- Bästa sortens sylvoleum 2 liter/mil, 25 sD/l



# VAPEN

## HESAPISKT BJÖRNSPJUT

**Villkor:** FV Jaga

Det hesapiska björnspjutet är en kombination av spjut och harpun, avsett för jakt på medelstora, farliga villebråd. Spjutspetsen består av fem separata blad som fälls isär vid träff i ett mål. De hullingförsedda spetsarna gör stor skada om villebrådet går till motanfall. Nedanför spetsen sitter en tvärså som hindrar besten att glida in på skaftet mot jägaren. I bakre änden finns en ring som kan hakas fast i jägarens

bälte eller i en tyngd för att hindra djurets rörelser.

Spjutet gör 1T8 skada vid träff och hakar fast i bytet om skadan är större än 4. Om spjutet fastnar gör det fortsättningsvis 1T6 skada varje gång bytet gör en häftig rörelse. Mot en sådan skada hjälper inga skydd eftersom spjutet redan har trängt igenom dessa. Om jägaren inte lyckas harpunera bytet vid första försöket gör vapnet fortsättningsvis 1T3 i skada och kan inte längre fastna.

| Fattn | STY | Skada    | Längd | BEP | BV | Typ | Pris |
|-------|-----|----------|-------|-----|----|-----|------|
| 2H    | 3   | Se nedan | 4     | 4   | 11 | T   | 200  |

## PATA

**Villkor:** FV Taktik eller FV Överklassti.

Den moskoriska patan är ett urgammalt klavykiskt duellsvärd för adelsmän. Bladet är rakt, smalt och tveeggat, men greppet är format till en hylsa som träs över och spänns fast vid fäktarens arm.

Patan är mycket svår att använda och dess snabbhet och exakthet kan utnyttjas först av en mästare. En seriös patafäktare använder bara sitt vapen i envig, aldrig i fältslag eller som äventyrshacka.

Fäktande med pata är en av de ursprungliga lärorna i Trocuspas banzika, ty vapnet anses

dana en god och ödmjuk karaktär. Det tillåter heller inte att man kompenserar bristande teknik med styrka. Vapnet behärskas idag bara av ett mindre antal fäktmästare på Palamux. På Paratorna skrattar man åt dylika tingestar och håller sig till sabel och yxa.

Fäktnings med pata är en A-färdighet, men dess effektivitet ökar med fäktarens skicklighet. Styrkebonus får inte tillgodoräknas vid träff med vapnet.

Priset för en pata varierar, men understiger aldrig 1000 sD. Ofta dekoreras vapnet så att det blir mycket dyrbart.

| FV    | Fattning | SMI-grupp | Skada | Längd | BEP | BV | Typ |
|-------|----------|-----------|-------|-------|-----|----|-----|
| 1-10  | 1H       | 3         | 1T2   | 1     | 1   | 10 | L   |
| 11-14 |          |           | 1T6   |       |     | 14 |     |
| 15-17 |          |           | 1T6+2 |       |     | 16 |     |
| 18-20 |          |           | 1T6+3 |       |     | 17 |     |

## SARYNG

**Villkor:** FV kulturkännedom (Tolgulder) eller FV Taktik.

Saryngen är tolguldernas långskaftade, lätta sabel som anpassats av trakoriskt kavalleri. Ryttaren kan hugga eller sticka mot fienden under ritt eller hålla vapnet med båda händerna på marken. Man kan endast parera om man håller saryngen med båda händer.

Bakom bladet sitter en grov metallbur som

avger ett högt vinande ljud då vapnet svingas runt över huvudet. Detta ljud skär illa i öronen på svartfolk och hörande djur.

Svartfolk och otränade djur har -5 på alla moralkast då de möter fler än tio saryngbärare som låter sina vapen sjunga under ett anfall. Varje manipel trakoriskt kavalleri eller tolgulder som deltar i en strid, kan minska truppvärdet hos en svartfolksmanipel med 1, om Fältslagsregler från Gigant används.

| Fattning | STY-grupp | Skada | Längd | BEP | BV | Typ | Pris |
|----------|-----------|-------|-------|-----|----|-----|------|
| 1-2H     | 2         | 1T6+1 | 3     | 2   | 11 | T   | 310  |



# VARELSER

## RAUGONER

**Villkor:** FV Zoologi eller FV Kulturkännedom (svår) eller rollpersonen är gråalv.

Raugonerna är ett folk av havslevande insektoider, som utan urskiljning eller tillagning äter allt levande så när som på gråalver. De havsseglande alverna bedriver ibland byteshandel med raugonkolonier för att stilla sin nyfikenhet, och det lilla vi vet om rovfolket stammar från gråalvernans berättelser.

En raugonstam bygger sin egen farkost i havet genom att med saliv från speciella arbetare foga samman drivved, skeppsdelar och rester från uppätta varelsor till ett diskusformat, flytande näste, genomsett av gångar och kamrar. På flottens undersida fäster de i aquedynamiska mönster jättelika havstulpaner, vilka fångas redan som larver av kolonins simmare. Genom att stimulera dessa havstulpaner till att gruppvis vifta med fångstarmarna, kan raugonerna driva sin flytande ö i önskad riktning.

Man talar om fyra olika kaster av raugoner i varje koloni; honor, krigare, simmare och arbetare.

Honorna är vanligen fyra till sju stycken. Om fler föds gnager man loss en bit av flottan till en ny koloni. Eftersom raugoner är relativt långlivade — en hona kan leva upp till hundra-femtio år och en krigare i fyrtio — är fortplantningen mindre viktig, och honorna lägger kollektivt äggen i flottens inre där de sköts av arbetare.

Varje hona har ett trettiotal krigare som personliga slavar och makar. De två kasterna står tillsammans för kolonins samlade intelligens.

Simmarna uppgår vanligen till något tjugotal per koloni och är ungefär lika intelligenta som våra vanliga husdjur. De är större än övriga raugoner och mer skalbaggsformade. Simmarna spanar för att samla byggmaterial och mat åt kolonin. De kan färdas ner till stora djup genom ett inbyggt system av tryckkamrar och hämtar där upp hummer, tång och annat man behöver från havsbotten. Simmarna har mycket kraftiga käkar som med lätthet krossar jättemusslor, skeppsplankor och till och med stenar, men de kan inte bitas eller ens äta själva, utan måste matas av arbetare i speciella håligheter på flottens undersida.

Arbetarnas uppgifter är att underhålla bo-

platsen och mata simmare och larver. En speciell grupp tuggar alger med saliv till det kitt som håller samman flottan.

Gråalverna påstår bestämt att raugoner har en utvecklad kultur som dessutom är betydligt stabilare och mer ändamålsenlig än den människorna har. Man har ibland träffat på enstaka honor med sin grupp krigare långt bort från havet, alla svepta i klädliknande röda tyglindor och med bronsvapen. Gråalverna hävdar att dessa grupper är på religiösa uppdrag, men har aldrig kunnat finna ut några närmare detaljer.

Raugonerna har med säkerhet både ett språk av rena ljud, och andra sätt att kommunicera, exempelvis genom antennsignaler eller lukter. I erövrade flottor har man funnit benbitar med små rispor i organiserade mönster, sannolikt en variant av samma skriftspråk man funnit på de öar som kallas Maminira me delema — De rasslande rasernas arkipelag.

Under de tider av året då kolonin behöver mat och byggmaterial, det vill säga från tidig vår fram till sen höst, patrullerar simmare vatten runt stammens flotta. Så snart de finner något, meddelar de sig till flottan med för oss ohörbara ultraljud, vilka kan nå kolonin på två mils avstånd. Mindre föremål (upp till en jolles storlek) försöker simmaren släpa hem på egen hand med hjälp av klorna och de limkörtlar som finns på dess rygg.

Finner den större skepp, kallar den på hjälp, varpå en grupp simmare söker hejda farkosten medan boflottan närmar sig. De gör detta på två sätt. Dels hämtar de stenar och bråte från botten, vilka de fäster vid skeppets skrov så att farten sinkas, dels biter de hål i skeppsplankorna med sina kraftiga käkar. Ofta är dessa anfall så försåtliga att båtens besättning inget märker förrän skeppet börjar luta.

Krigarna kan inte simma, men förmår andas under vattnet. När en båt kommit tillräckligt nära kolonin hämtar varje simmare några krigare på sin rygg. Krigarna strömmar upp på däck för att fånga byten som de paralyserar med giftbett. Om möjligt fraktar de offren levande till kolonin som mat åt dess larver.

Samma taktik tillämpas inte sällan vid räder



mot fiskebyar på Palamux' västkust. Attackstyrkan samlas då på botten nära land medan flotten ligger utom synhåll bakom någon udde eller till havs. Ibland deltar också honor för nöjes skull i dessa räder.

Under de kallaste vintermånaderna ligger raugonerna i dvala längst inne i kolonin. En försvarsstyrka på tio krigare håller dock alltid värmen uppe genom att äta brännmaneter och linda sig i tyger. Denna vaktjänst dödar dem ibland, men anses vara mycket ärofull.

Även simmarna är vakna under vintern, men rör sig mycket långsamt och besvärar aldrig skepp. Man plåtskor ofta krigsfartyg mot

raugonersimmare och håller vid misstanke sylvolum i vattnet, vilket skrämmer bort djuren.

Krigare och honor kan utdela giftiga bett som jättespindlar (giftstyrka = PSY). Ett offer blir paralyserat i 1T8+2 timmar om giftattacken lyckas, eller omtöcknad (halvera STY, SMI och deras färdigheter) i 1T4+2 timmar om attacken misslyckas. Vid religiösa pilgrimsfärder på land anfaller krigarna uteslutande med kroksablar av brons, medan honorna fortfarande använder naturliga vapen. Raugonerna är, som tidigare nämnts, lindade i tyglindor under dessa färder, och kan då motstå kyla ungefär som människor.

| Grundegenskaper |         |         |         |          |
|-----------------|---------|---------|---------|----------|
| Värden          | Krigare | Hona    | Simmare | Arbetare |
| STY             | 12+1T8  | 20+1T8  | 20+1T8  | 2T6      |
| STO             | 10+1T4  | 12+1T6  | 20+1T10 | 2T6      |
| FYS             | 12+1T8  | 20+1T8  | 10+1T10 | 6+1T6    |
| SMI             | 10+2T6  | 8+T6    | 1T6     | 2T6      |
| INT             | 8+T6    | 10+1T8  | 1+1T6   | 1+1T4    |
| PSY             | 2T6     | 6+2T6   | 2T6     | 2T6      |
| Skydd           | Skal 4p | Skal 5p | Skal 2p | Skal 1p  |

## MUSTELON

**Villkor:** FV Zoologi eller FV Jaga.

Mustelonen är ett stort mårddjur med guldbrun päls och lång smidig kropp. Huvudet är spolformat och kraftigt i förhållande till kroppen i övrigt. Det är ett utpräglad rovdjur med ovanan att döda för nöjes skull. Djuret jagar ensamt eller i par när den har ungar, och kan nedlägga upp till tjugo får i en enda attack, vilket har gjort den hatad och fruktad bland herdar.

Mustelonen saknar naturlig rädsla för människor och anfaller ibland ensamma vandrare. Det berättas att kondottiären Galcervis under krigen mot Ilibaurien anfölls av en ung mustelon mitt inne i sitt härläger. Han blev så imponerad av djurets mod och list, att det infångades levande för att tjäna som hans läromästare under fälttågen.

### Grundegenskaper

|     |          |
|-----|----------|
| STY | 3T6 + 6  |
| STO | 2T6 + 2  |
| FYS | 3T6      |
| SMI | 2T6 + 16 |
| INT | 5        |
| PSY | 3T6      |

**Naturliga vapen:** 2 Klor (9, 1T4), 1 Bett (13, 1T10)

**Naturligt skydd:** 1 poängs skinn

**Förflyttning:** L14

**Färdigheter:** Hoppa 8, Klättra 15, Smyga 16

## SKOLOPOD

Skolopoden är en jättelik tusenfoting som såvitt känt bara förekommer i Rung på Trinsmyra. Den lägger sina ägg i kadavren av de sjöormar som söker sin sista vila i fjordarna på Trinsmyras nordkust, och tycks inte kunna fortplanta sig på annat sätt. Skolopoderna kan förflytta sig uppför och nerför lodräta klippor lika lätt som på plan mark och de största exemplaren används som riddjur i Rung. Man monterar ett halvdussin till ett dussin speciella sadlar längs djuret med ca två meters mellanrum. Ryttarna spänns fast med remmar så att de har båda händerna fria till bågskytte. Sadlarna kan vipas framåt eller bakåt i branta sluttningar så att ryttarna alltid sitter upprätt. Den främste rytteren styr djuret som är närmast helt ointelligent och reagerar automatiskt på vissa stimuli runt huvudet. Den vanliga taktiken vid anfall med skolopod är att överraskande rusa nerför en klippside, avlossa en bredsida pilar mot fienden



och försvinna uppför berget igen innan någon hinner reagera.

Skolopoden kläs av ett kitinpansar, men saknar anfallsvapen.

**Grundegenskaper:**

|     |        |
|-----|--------|
| STY | STO    |
| STO | 6-10T6 |
| FYS | 3T6    |
| SMI | 2T6+10 |
| INT | 1      |
| PSY | 1      |

**Naturliga vapen:** Inga

**Naturliga skydd:** Kitinpansar 3p

**Förflyttning:** L14 på plan mark, L12 på lodräta väggar

**Färdigheter:** Inga

## SEXBENT STÄPPHÖRNING

**Villkor:** FV Zoologi eller FV Vapenkännedom.

Den sexbenta stäpphörningen används traditionellt som dragare för de moskoriska tunga stridsvagnarna (se Briors resa). Dessa klunsiga bestar väger närmare 1200 kg, är gråbruna och täcks av tjockt pansar. Näshornet är kort och trubbigt. Till sin natur är stäpphörningarna fredliga växtätare som bara anfaller om de känner sig hotade. Eftersom arten i stort sett saknar naturliga fiender är stäpphörningen inte speciellt lättskräm, vilket gör den lämpad i strid. Den kan inte galoppera men travar långa sträckor utan att tröttna.

**Grundegenskaper**

|     |          |
|-----|----------|
| STY | STO      |
| STO | 4T6 + 24 |
| FYS | 3T6 + 10 |
| SMI | 1T4 + 4  |
| INT | 5        |
| PSY | 3T6      |

**Naturliga vapen:** Stångning (10, 1T6)

**Naturligt skydd:** Skinn 6 poäng

**Förflyttning:** L14 (även med vagn)

**Moskorisk stridsvagn**

(Om fältslagsregler från Gigant används)

En manipel om åtta tunga stridsvagnar har truppvärde 6 på plan slätt, men är oanvändbar i all annan terräng. Trupperna är disciplinerade.

## TOLGULDER

**Villkor:** FV kulturkännedom.

På bergssluttningarna i sydvästra Moskorien lever sedan urminnes tider ett jättefolk kallat tolgulder. Trots sin storlek är de av människoart och förolämpas gravt om man liknar dem vid något annat. Under Klavykiska krigen slöt tolgulderna en vänskapspakt med nybyggarna från Lasemos, en pakt som aldrig har brutits, främst tack vare storfolkets starka hedersbegrepp.

Tolgulderna är ett utpräglat krigarfolk. Deras traditionella vapen är den jättelika långbågen som ofta tillverkas från uroxens horn, samt saryngen, den tjutande långskaftade sabeln som i en mindre variant kopierats av trakoriskt kavalleri. De bär aldrig tunga metallskydd, vilka ger dem cellskräck, utan föredrar tjocka bröstläder med nedhängande plattor över mage och lår. Hjälmerna lämnar högra ansiktshalvan bar för att möjliggöra gott bågskytte, och har ofta en färgglad plym på toppen.

**Karaktär**

Tolgulderna vore i sanning oövervinneliga om de vore fler och mindre egensinniga. De tar bara order av någon de känner och respekterar som sin överman. Blir de förolämpade kan de mitt i striden ta sina vapen och gå hem med ord som:

"Varför ska den där idioten bestämma bara för att han är general?"

Denna sturighet har sitt ursprung i deras strikt hierarkiska stamkultur, vilken också återspeglas i namnbruk. Eftersom det finns färre korta ord än långa, och dessa är enklare att säga, anses det finare att ha ett kort namn än ett långt. En stamhövding kan exempelvis heta Uk, kanske med tillnamnet "Hordkrossa". Hans närmaste underlydande bär då namn som Ukle, Ukorn och Ukar. Som ung byting döps tolgulderna till långa ordharanger, men får stryka stavelser i namnet allteftersom han stiger i rang eller ålder. Det får emellertid bara finnas en med samma namn samtidigt, varför man tvingas byta namn med varandra då rangen ändras, något som för andra folk kan tyckas förvillande.

Tolguldernas stamhövding kallas "A — nummer ett".

Jättekriegarna har ingen uttalad talang för religiösa funderingar, men dyrkar fromt solen och jordandarna. De är mycket rädda för att



tappa kontakt med sina skyddsväsen. Således färdas de aldrig i vagn, på båt eller på riddjur, utan vandrar bara till fots, helst barfota. De sover alltid direkt på marken, helst i det fria pga sina kraftiga anlag för cellskräck.

Man kan absolut inte övertala en tolguld att gå ner i underjorden eller till andra instängda platser.

#### Utseende

Tolgulder har ljust till rödbrunt hår och vackra anletsdrag. Männen kläs av långt, hårliknande skägg på kinderna, vilket de flätar i knut med tofsprydda sidenband och små bjällror. Kvinnorna är ofta yppiga och storvuxna, och tål lika lite som männen någon oförrätt.

#### Grundegenskaper

|     |          |
|-----|----------|
| STY | 3T6 + 20 |
| STO | 3T6 + 20 |
| FYS | 3T6      |
| SMI | 3T6      |
| INT | 3T6      |
| PSY | 2T6 + 2  |
| KAR | 2T6 + 6  |

**Naturliga vapen:** 2 Nävar (6, 1T3), 1 Spark (6, 1T6)

**Naturliga skydd:** 0

**Förflyttning:** L 12

**Färdigheter:** som människa, vanligen krigare.

## FÅGELMÄN

**Villkor:** FV Kulturkännedom.

Fågelmännen är intelligenta, befvädrade humanoider. Deras kroppar är magra och kantiga, vingarna är samtidigt armar och försedda med händer, huvudena är fågelliknande och näbbförsedda. Kvinnorna lägger ägg.

Fågelmän är skygga och undviker till stor del andra intelligenta varelser, möjligtvis undantaget vissa älvfolk. De lever på jakt och fiske och befinner sig på en mycket primitiv nivå. De kan inte själva bearbeta metall, utan måste byta till sig metallföremål från mer avancerade raser.

Fågelmän slåss helst med dolkar, kortspjut och kastspjut. De undviker närstrid och föredrar att angripa med kastvapen. De lider av en fruktansvärd cellskräck och beger sig inte frivilligt inomhus eller ner i underjorden.

#### Grundegenskaper

|     |       |
|-----|-------|
| STY | 2T6+6 |
| STO | 2T6   |
| FYS | 3T6   |
| SMI | 3T6+6 |
| INT | 3T6   |
| PSY | 3T6   |
| KAR | 2T6+2 |

**Naturliga vapen:** 2 nävar (6, 1T3)

**Naturligt skydd:** 0

**Förflyttning:** F30, L8

**Färdigheter:** Som människa, vanligen jägare.

## Några monster från Skuggornas träsk

**Villkor:** FV Zoologi/Botanik eller FV Jaga. Beskrivningar — se Briors resa på Paratorna

## GRÅ MARESKUNK

Mareskunkens enda intressanta grundegenskap är PSY = 4T6 + 6. Mareskunken tvingar in oönskade tankar i en fiendes hjärna för att skrämma motståndaren på flykten. För att lyckas med sin attack måste djuret övervinna angriparens PSY.

#### Angreppstabell

##### 1T100 Effekt

- |         |  |
|---------|--|
| 1 - 50  | Offret drabbas av oförklarlig skräck. Slå 1T10 + 5 på skräcktabellen.  |
| 51 - 75 | Offret drabbas av hemska hallucinationer Slå 1T10 + 10 på skräcktabellen.  |
| 76 - 85 | Offret drabbas av identitetsförvirring och tror han är någon helt annan person 1T6 dagar.  |
| 86 - 90 | Offret tror han är ett slumpmässigt valt djur 1T6 dagar och flyr skrämmd från sina kamrater.   |
| 91 - 95 | Offret drabbas av dödsångest. Slå 1T10 + 15 på skräcktabellen.   |
| 96 - 00 | Djuret projicerar effekterna av någon psykiskt påverkande besvärjelse på sitt offer. Djuret har lärt sig dessa tankar då den bevittnat någon magikers kamp mot människa eller best. Observera dock att det inte rör sig om verklig magi utan ett slags efterapning av dess effekter. |



# KRÅKBROMS

## Grundegenskaper:

|     |     |
|-----|-----|
| STY | 1   |
| STO | 1   |
| FYS | 1T4 |
| SMI | 2T6 |
| INT | 5   |
| PSY | 1T4 |
| KAR | 1   |

**Naturliga vapen:** Varje dygn i träskan ansluter sig 1T4 nya kråkbromsar till sällskapets närhet. De surrar ilsket runt vandrarna men gömmer sig tillfälligt vid varje attack. Ett PSY-slag per person slås varje morgon. Om djurens sammanlagda PSY övervinner en rollfigur ad-deras en poäng till en personlig summa. Sum-man reduceras med ett poäng per dygn utan närvaro av kråkbromsar.

|    |  |
|----|--|
| Σ  | <b>Effekt (kumulativ)</b>  |
| 1  | Irritation   |
| 2  | Lätt nervositet. Personen tittar efter okända faror i buskarna rycker till vid plötsliga ljud. +2 vid slag på skräckta-bellen.   |
| 3  | Sömn- och koncentrationssvårigheter. Raseriutbrott mot "detta fördörelsens land!". -2 på alla INT- och PSY-basera-de färdigheter.  |
| 4  | Personen drabbas av ångest och vill bort från träsket som vill sluka honom. Han får gråtattacker och kan skjuta bort alla sina pilar mot skuggor. -5 på PSY- och INT- färdigheter. |
| 5  | Personen blir apatisk och gömmer sig i dyn eller under en fäll tills någon hjäl-per honom bort.  |
| >5 | Om ytterligare ett PSY-slag misslyckas blir personen vansinnig och rusar rakt ut i träsket kastande sina ägodelar åt alla håll.  |

# SPINDELRANKA

## Grundegenskaper:

|     |          |
|-----|----------|
| STY | STO      |
| STO | 2T8 + 18 |
| FYS | 1T6 + 10 |
| SMI | 1T6 + 10 |
| INT | —        |
| PSY | 1        |

**Naturliga vapen:** 1T4 + 2 tentakler (CL 8 per tentakel). Tentaklerna gör ingen skada i sig, men om de träffar har de lyckats sno runt nå-gon del av offret. Rankan får tillgodoräkna sig 8 STY-poäng per fäst tentakel upp till sin fulla styrka. Varje stridsrunda rankan övervinner offrets STY dras detta längre ner i vattnet. Efter 1T4 SR är man helt under vattnet. 25% av ran-korna har ett svagt paralyserande gift som minskar offrets STY med 1 per träff.

**Naturliga skydd:** Tentakler 3 poängs bark. Stam 0.

**Förflyttning:** 0



# ÄVENTYRSUPPSLAG

En fantasifull spelledare hittar säkert egna uppslag till äventyr i Trakorien, men här följer ändå några trådar att spinna vidare på för den hugade.

## 1. Tatueraren från Kargom

På Paratorna är det högsta mode att dekorera sin kropp och tatuerarnas priser stiger stadigt. När kroppsristarnas mästare, Xelimogga från Kargom, ankrar med sin kavarell längst ute i Siolas hamnbassäng, blir den tyste, exotiske mannen snart anlitad av de allra rikaste i staden. Ingen behärskar som han tatuerarkonsten, vilken i Kargom har uråldriga anor. Hans målningar i de heliga, djupblå färgerna betalas med tusentals trakiner. Om nätterna hörs hans djuriska åkallan av Kargoms hedniska makter, men inga nyfikna släpps ombord.

Så en morgon är skeppet borta.

### KALLA FAKTA:

Xelimogga är i hemlighet en månpräst av den fanatiska Ptaklunakretsen, vars medlemmar tveklöst offrar livet för sin tro. Ptaklunerna anser lykantroper vara heliga varelser och anfalles inte av varulvar eller andra mångalna. De underliga ljud som nattetid hörs från Xelimoggas båt kommer från en fjättrad varulv. Tatueraren samlar saliv från varulven och blandar i sin färg för att sprida sjukdomen på Paratorna, en ö som han hatar. Orsaken till detta hat är att hans gård med flera släktingar bränts ner till grunden vid en trakorisk straffexpedition in i Kargom. Specifikt letar han efter expeditionens ledare, kaptenen Frasica, som nu tjänstgör vid hamnens hird i Tricilve.

Tatueraren lämnar Siola innan fullmånen för att inte förknippas med eventuella varulvar, och seglar då mot Tricilve. Xelimogga räknar med att avslöjas förr eller senare och söker då

ta sitt liv hellre än att fångas. Konfronteras han med angripare söker han sticka dem med sin varulvsnål som en sista hämnd.

Efterforskningar kan avslöja att Xelimoggas skepp ägs av den ilibariske silverhandlaren Kawsa da Krafans, som även hyrt besättningen och soldaterna. Silverhandlaren drivs av ilibarernas sedvanliga patriotiska hat mot södra Paratorna. Dessutom har hans dotter gått under i drogmissbruk som han skyller på bralorgerna. Kawsa räknar med att inte avslöjas, och ser fram mot ett stigande silverpris om varulvar börjar uppträda.

### Spelarna kan stöta på komplotten så här:

- Man kan vara oförsiktig nog att själv anlita tatueraren.
- En präst kan få besök av en förnäm person som anar sig vara varulv och behöver själavård.
- Man kan anlitas för att undersöka ett antal mord i Siola, där offren slitits i stycken.
- En varulv kan ha dödats, varvid en färsk tatuering syns på kroppen.
- En besättningsman på Xelimoggas båt kan muttra om mystiska utläningar på någon hamnkrog.

Xelimoggas skepp skyddas av ett dussin välbetalda, mycket goda stridsmän.

Om det kommer ut att tatuerade människor är varulvar blir det sannolikt upplopp och flera lynchningar av oskyldiga. Eftersom bara de rikaste och mäktigaste anlitat Xelimogga blir det politiska läget mycket ansträngt.



## 2. Raugonernas fångar

Rollpersonerna gästar en kustby i Lasemos eller på västra Saphyna. Byfolket är gästvänligt, men en förstämning råder eftersom en fiskebåt med tre fiskare försvunnit någon vecka tidigare.

Märkligt nog dyker en morgon en gråalv upp i sällskap med en av de saknade männen. Den försvunna båten stoppades enligt sjömannen av raugoner och besättningen fördes till insektoidernas flytande koloni. Samtidigt befann sig gråalver bland raugonerna för att byta till sig purpursnäckor från de stora djupen. Man kunde köpa fritt ett av offren, men de andra två var inte till salu eftersom en av insektoidernas honor snart skulle kläcka larver så att färskt kött behövdes på kolonin.

Byborna blir mycket upphetsade och vill leja äventyrarna att leda en befrielseaktion. Emellertid har man inga krigsskepp eller någon annan stridsutrustning att tala om. Gråalverna kan, av sympati med fångarnas släktingar, övertalas att visa räddarna till raugonerkolonin, men de är bundna av heliga fredslöften och deltar inte på annat sätt.

Samma kväll löper en trakorisk katremass in i byns hamn. Skeppet ska snarast möjligt föra Bodåkens ambassadör Wilgynard da Hiltre till Bzegusta, men har tvingats i hamn på grund av en trasig rodermast. (Befinner man sig i Lasemos har man kommit ordentligt ur kurs i en storm och har extra bråttom.)

På katremassen finns sylvoleumtunnor som kan hivas iväg ett tjugotal meter med en enkel katapult, därtill två arbalester och småvapen till ett tiotal män utöver de tio soldaterna ombord.

Ambassadören vägrar emellertid styvnackat att riskera sitt uppdrag "för några fattiga havsluffares skull", och lånar inte ut skeppet. Han viftar med kejsarens lejdebrev och kräver mat och logi, samt därtill hjälp av byns timmermän. Katremassens kapten, Birdner Våghals, och hans besättning sympatiserar med byfolket. De skulle gärna ta ett nappatag om det lät sig göras, men lyder helt under ambassadören.





### 3. Shamashs finger

Rollpersonerna blir bekanta med Kalyphard Vidfärde, en lärd resenär och munk av Ambaquaorden. Kalyphard var en gång lärjunge hos den mycket aktade vetenskapsmannen Cambalum Vise av Lasemos, vilken enligt gängse tal försvann vid en expedition i Krindenland år 593 eO. Emellertid har munken fått anledning att betvivla denna historia. Han köpte nyligen sin gamle mästareshus i Maravelda, och fann under reparationsarbetet en pergamentsamling i ett dolt utrymme. Pergamenten berättar om Cambalums sista projekt; att söka förklaringen till de underliga fenomenen i Krindenlands landskap.

Enligt Cambalums teorier uppstår ett visst magiskt spill varje gång en trollkarl läser en besvärjelse. Spillet kan påvisas genom att släppa dun runt den aktive magikern. Cambalum fann därvid att magispillet alltid störde dunens fall mest i en viss riktning. Genom att upprepa försöket på olika platser i Trakorien, gjorde han iakttagelsen att spillet alltid riktas mot shamashernas heliga glasklippa utanför halvön Ziddisbar, det s.k. Shamashs finger. Uppenbarligen suger kristallklippan åt sig små magiska strömmar från hela Ereby. Cambalum upptäckte vidare att de magiska krafterna, sedan de väl sugits in i kristallen, samlas till ett enda utgående knippe, riktat mot Krindenland tvärs över Saphynersundet. Krindenlands instabila naturlagar skulle alltså bero på ett okontrollerat magiskt flöde till regionen.

Lönnfackets märkligaste pergament är skrivet av Cambalum tidigt år 594 eO, året efter den lärde mannens påstådda död under expeditionen till Krindenland. Där berättar Cambalum att han besökt Krindenland under skydd av stark antimagi, och att han där sett något fruktansvärt. Texten är hastigt nedrafsad och svårtydd. Cambalum talar om revor i den upp-

luckrade "världshuden", och om hur något söker ta sig in genom revorna från en annan och grymmare värld. Han berättar att han tänker resa till Soblak för att träffa en viss Enu Tiamfa vid shamashertemplet för att diskutera hur kristallklippan ska kunna förstöras. Pergamentet slutar med denna föresats, och något mer finns inte att läsa.

Kalyphard är övertygad om att Cambalum visste vad han talade om. Detta kan innebära att hela världen är i stor fara om inte Shamashs finger förstörs.

#### KALLA FAKTA

- Cambalum Vise mördades diskret av fader Tiamfa, som nu är en av de tretton krystalokraterna i Albarunzia. Brottet har plågat prästen i alla år, men han såg det som nödvändigt. Längst inne gnager en osäkerhet om att Cambalum verkligen hade sett något farligt i Krindenland.
- Shamasherna skulle få den levande som som planerar att förstöra deras heliga glasklippa.
- En god geolog vet att varje kristall har en svag punkt. Ett tillräckligt hårt, välriktat slag mot punkten kan splittra kristallen.
- En god geolog kan i dagsljus och på några dagar finna den svaga punkten i Shamashs finger. Punkten ligger i vattenlinjen mot sydost.
- För att splittra klippan krävs en kraftig stöt; t.ex. av en rammande galbalon, eller av en rasande narval.
- Narvalar med ett kraftigt noshorn finns i Trakoriska sjön. Under den tidiga vinterns parningstid anfaller hannarna besinningslöst allt gult. Det har hänt att gulmålade skepp rammats i sank av ilskna narvalar.



## 4. Nitlotten

Äventyrarna befinner sig på Paratorna om hösten, då en budbärare lämnar dem dyrbara kläder och ber dem träffa hans herre i Tricilve, den rike tyghandlaren och sömmaren Sansigald Silkeshand da Kamasti. Hans herre behöver hjälp av några orädda män och äventyrarna skulle passa alldeles förträffligt.

Då man anländer till palatset visar det sig att tyghandlaren på pricken liknar en av rollpersonerna. Sansigald förklarar sitt ärende:

Frihetsspelen närmar sig och därmed ödeslotteriet i vilket en adelsman kommer att förklaras som fredlös. Sansigald misstänker att lotten i år kommer att falla på honom eftersom en av hans arvfäder blivit kejsarens gunstling. Ändå måste han delta i spelen om inte hela slakten ska råka illa ut. Han vill därför hyra äventyraren/dubbelgångaren. Spelet kan naturligtvis ha sina risker, men Sansigald betalar tvåhundra rikstrakiner i förskott. Om inget händer får äventyraren behålla dessa pengar, men om lotten faller på Sansigald betalar denne ytterligare femhundra Tr, förutsatt att dubbelgångaren lyckas fly undan den blodtörstiga pöbeln. Sansigald tänker låta sin palatsmagiker

vänta i en gränd utanför arenan för att göra ersättaren osynlig när han dyker upp. En roddbåt ska också vänta i hamnen som flykthjälp. Om lotten faller på honom tänker Sansigald segla söderut med sina rikedomar. Han erbjuder sig att sätta av rollfigurerna varhelst de vill under färden.

### KALLA FAKTA:

- SL kan själv bestämma eller slå för om Sansigald blir vald i ödeslotteriet. Chansen kan vara 50%.
- Om dubbelgångaren avslöjas blir det stort rabalder och utmätta straff för "illgärning mot gudars vilja och brott mot de uurgamble värden". Kanske behöver man ytterligare en gladiator till spelen?
- Om lotten faller på Sansigald måste rollpersonen försöka fly undan folkmassan. Förhoppningsvis har man gjort egna förberedelser. Sansigald har varken placerat ut någon magiker eller roddbåt till dubbelgångarens hjälp och struntar fullständigt i hur det går för denne. Han har redan avseglat och tänker hur som helst inte betala mer pengar.



## 5. Den försvunna zepelonden

Ack hemska händelse!

Den pParatorniske ädlingen och odågan Phantango daMelasti har med stor tur lyckats översegla Trakoriska sjön till HOXOH med sin zepelond, dragen av den trogna hippogriffen Latissimus. Sporrad av bedriften fortsatte resenären, trots varningar, in över Kargom där han försvann. Nu rapporterar spioner att zepelonden erövrats av kargomiter nära byn Tat'hamaskli tre dagsmarscher in i Kargom, i de osympatiska drudd'hocidernas region, ett område känt för sina vämjeliga brygdblandare och giftkokare. Det ryktas också sedan någon tid att drudd'hocidernas stamhövdingar slutit fred för första gången på två sekler, och att mästerdruiderna från trakten samlats för att framställa en dekokt som för all framtid gör slut på Eniaken, den levande mur som skyddar Naströl och Moskorien från bergens barbarer. Man fruktar att drudd'hociderna tänker använda Phantangos zepelond för att sprida sin dödande sörja över Eniaken.

Rollpersonerna anlitas för att stoppa denna slemma plan. Till sin hjälp får man som vägvisare en halvvild överlöpare med blott FV 1 i språket jori. Vid behov kan gruppen förstärkas av en eller flera hypherermunkar från Faa. Munkarna kan ta sig fram absolut tyst, en egenskap som låter dem vandra oskadda bland Eniakens trådar. De är stridvana och väl tränade vid bågskytte och något lätt handvapen.

Byn Tat'hamaskli hyser ett par hundra stridsmän av barbartyp. 5% av dessa använder vapen förgiftade med svartblod, men giftet är inte påstruket om striden kommer oväntat. Bland de församlade drogmästarna finns några framstående symbolister och elementarmagiker.

Zepelonden vaktas av 1T10+10 stridsmän, 40% av tiden förstärkta med någon magiker. Zepelondens gondol är täckt av ett skynke. Under skynket har man målat en E3 EPILEPSI-symbol för att hejda obehöriga.

Phantango daMelasti hänger i en träbur utanför hödingens hus, vaktad av två stridsmän. När han övermannades försvann hippogriffen, men Phantango kan med 60% säkerhet kalla den tillbaka. Adelsmannen betalar bra för sin frihet och blir sina hjälparens vän för framtiden, en icke föraktfull kontakt i adelskretsar nära hovet.

Vid hövdingens hus står också den stora giftkitteln och sjuder med sina ruttna getter, alrunor och grodögon.

Detta äventyr är av "Rambo"-typ och passar således de kötthövdade svärdsvingarna. Det kan tilläggas att drudd'hocidernas plan skulle misslyckas även om allt gick som man tänkt sig. Hypherermunkarna kunde lätt skjuta ner zepelonden genom att utlösa Eniakens sporkapslar med sin sång. Dessutom skulle giftet bara döda en liten del av svampen.







# INDEX

## ALBADOR

Mycket stor måsfågel som förekommer över hela nordhavet. Används bl a för att dra zepe-londer.

## ALBARUNZIA

Det heliga Kishatets huvudstad på Palamoxi östkust.

## ALGSILKE

Silkesalger odlas i dammar i Bralorge. Algerna fiskas upp, pressas och dras till tråd, av vilket man spinner ett silkesliknande tyg. Algsilke är sämre än riktigt silke, men bättre än ylle och linne. En dräkt av algsilke kostar ungefär dub-belt så mycket som en vanlig + eventuella deko-rationer.

## ANXALIS

Havets gudinna.

## AOYA, "ONDA BETTET"

Legendarisk ledarinna för vargmännen i Vul-ferveden på Trinsmyra.

## ARD GACHLAF

En otillgänglig huvudort i Rung på Trinsmyra. Ard Gachlaf kan bara nås via skolopod, klätt-ring eller från luften.

## ARHEM

Den största staden på Marjura. Ockuperad av Trakoriska riket pga svavelrikedomarna i trak-ten. Se modulen Svavelvinter.

## ARN DUNKELBRINK

Legendarisk riddare från Kharasma i Lasemos på västra Palamux. Beryktad som Palamoxi förnämste svärdsman men är försvunnen se-dan ett antal år, sannolikt på ett heligt uppdrag.

## ASBAST

Torkade fibrer av härgräs vanligt i Karramak på Paratorna. Asbast är eldsäkert och används ofta till tak eller som skydd mot eldangrepp i strid. Man kan inte väva kläder av asbast, efter-som det är för grovt. En kvadratmeter asbast-matta kostar i Karramak ca 10 sD och väger 1 BEP.

## ASTRUMAL DIFOLT

Ilibauriens bödel, en beryktad drogmästare som gjorde landet till slav under opiandern och andra kryddor.

## BACTULGE

Tropisk ö väster om Samkarna tillhörande Me-lukhakulturen.

## BALGUMEL

Stad i Nastrôl, berömd för sitt goda vin och sina fiskodlingar.

## BANZIKAN

Klassisk skola inom krigskonsten. Lärs idag ut på ön Bhannavil nära Lasemos. Nära knuten till dyrkan av stridsguden Trocuspa.

## BARBOSKER

Barbarättlingar i Ziddisbar på sydöstra Pala-mux. Barboskerna är mycket hårdföra, ludna och vildsinta.

## BASKIMER BRUSHANE

Legendarisk hjälte från krigen mot Laabnes grå eminenser. Lasemosi förste enande konung.

## BEKTAR

Illa beryktat berg i norra Klagga. Känt sedan äldre tider som centrum för måndyrkare och andra onda sekter.

## BERGSKÄRRA

Sexhjulig kärra från Trinsmyra, vars speciella konstruktion låter den klättra över ojämnhet-ter-räng. Dras ofta av klippkrälare.

## BHANNAVIL

Ö i Thimassergapet nära Lasemos. Centrum för dyrkan av stridsguden Trocuspa. Känd för gott vapensmide och förnämliga soldatskolor.

## BJECKREBUSKEN

Gulblommande buske, vanlig på Paratorna och Trinsmyra. Blommornas pollen är mycket eld-fängt och flamar upp med kraftigt ljus då det antänds. Flamman är ögonblicklig och ger inga skador ens om man håller pulvret i handen. Två hekto pollen flamar upp som besvärjel-sen LJUS E1. Det tar fyra timmar att samla två hekto varefter pulvret måste renas av alkemist. Kostnad: 60sD (Drogkunskap>15).



## BLODSBOKEN

Den klassiska skriften om banzikan och guden Trocuspas lära. Troende stridsmän bär ofta på sig ett nedtecknat citat från Blodsboken när de går i strid.

## BODAKEN

Bodaken är kejsarens adelsmannaråd och Trakoriska rikets högsta politiska organ. Det motsvaras av våra tiders regering och riksdag.

## BONSEMIUS DEN FROMME

Klassisk religiös tänkare från Fontra Cilor på Palamux.

## BOSPER GMILJE

By på vägen mellan Urma och Famarulh.

## BRALORGE

Trakoriska rikets kärnområde på Paratorna. Bralorge är en hårt befolkad jordbruksbygd.

## BRALORGISKA

Paratornas dialekt av jori.

## BRANYLE GANNULA

Ziddisbars enda stad. Framförallt en handelsstad för skinn, trä och stenblock.

## BZEGUSTA

En av Trakoriska rikets kolonier på handelsrutten söderut. Ön erövrades från Magilre redan av klavykerna.

## CAMBALUM VISE

Legendarisk lärd naturvetare och animist från Maravelda i Lasemos. Försvann under en expedition till Krindenland.

## CHRA CZ

Ondsint ö mitt i stormbältet norr om Palamux. Ön behärskas av nekromantiker och kargomiterhövdingar.

## CLUSTA NOBA

Självständig munkkoloni på en holme utanför östra Marjura. Staden består av en stridsskola där banzikan lärs ut under stränga former.

## COFFA

Rödsimmig uppiggande dryck som intages i stora mängder under vintern på Saphyna och Paratorna. Drycken är ett avkok av coffabus-kens torkade och malda bär. Pris 5 Km per mugg.

## COIMATRI

Flod som dränerar Malossisjön på centrala Paratorna. Floden rinner ut i Kruzanderviken vid staden Kamest.

## CYMBA

Nu levande kondottiär från Ilibaurien. Hans trupper vaktar rikets gruvor i Hymbergondbergen på Trinsmyra. Känd för sitt sadistiska sinnelag.

## DE ALLVARLIGAS GILLE

Hantverkarsekt i Fontra Cilor på Palamux. De allvarliga ser som sin främsta uppgift att framställa det slutgiltiga mästerverket inom sitt område. De kan försaka allt för att nå målet.

## DE GRÅ EMINENSERNA

Legendarisk krets magiker som tog makten i Laabne år 310 fO. Eminensernas stad Voag Aspede blev centrum för den tidens magi. De grå eminenserna gick så upp i sin konst att de glömde själva livet och blev sinnessjuka och en fara för sin omgivning. De störtades av Baskimer Brushanes män.

## DE HELIGA SVANARNAS SEGLATS

Den klavykiska flottans evakuering av den sjunkande ön Kymm år 0. Räddningsaktionen knöt fasta vänskapsband mellan öarna och Melukha.

## DEMONTRADEN

Handelsrutt från Trakoriska riket, norr om Ransard och vidare ner i Masevaviken till Demontungan mellan Ereb och Akrogal. Rutten seglas vartannat år och är lika farlig som lönsam.

## DEN KASTYKISKA OMVÄNDELSEN

Paratornas befrielse år 304 eO, då ön deklarerade gudinnan Kastyke som sitt officiella skyddsväsen och därmed bröt med gammal klavykisk tro.

## DET GAMLA HAVET

Namnet på en oändlig sångcykel med vidhängande musik. Sången pågår ständigt i staden HOXOH.



## DET GYLLENE SNITTET

Konsten att med ett hugg klyva en motståndare med svärd enligt visst mönster.

## DET HELIGA KISHATET

Helig stat på sydöstra Palamux. Kishatet dyrkar sanningsguden Shamash och leds av Shar Kishatin och de tretton Krystalokraterna i Albarunzia.

## DET SKRIANDE GRÄSETS KISALMAKHU

Klassiskt stridsfält utanför S'rid be Ghile på ön Bhannavil.

## DEAMON PSUGGUS

Känd vetenskapsman från Klomellien.

## DIFOLTER

Enligt folktro den onde Astrumal diFoldts ättlingar, dömda att för evigt vandra över världen plågade av sitt drogmissbruk. Egentligen en hemlig sekt alkemister och magiker i Mynd Mazuldre på Paratorna vilka söker utvidga sina medvetanden med förbjudna droger.

## DIGETER OCH FALANER

Underavdelningar till Bodåken. Motsvarar vår tids departement.

## DRAMON

Trakorisk stridsgalär.

## DRIGEL

Den äldre av de två gudabröder som bär solen över himlen.

## DYNGTÄRNA

Aggressiv måsfågel som med sin onaturligt aktiva tarm skrämmer fiender på flykten.

## EFARO

Fjärran land på norra Soluna. Skepp från Morelvidyn säljer ofta slavar från Efaro. Dessa är starka och ädla, men tål sällan nordhavets klimat.

## ENIAKEN

Jättelik svamphärva, planterad med början år 62 fO i norra Nastrôl som skydd mot de onda folken i Kargom. Var femte minut man befinner sig mindre än tjugo meter från Eniaken måste man klara ett SMI-slag. Misslyckas slaget har man fått en sporkapsel att explodera, vilket motsvarar 1T3-1 anfall av tungt armborst och 1T2-1 anfall av arbalest. Anfallen motsvarar CL 8 och kan inte pareras.

## ENKI

Jordbrukets och vishetens gud på öarna.

## ERESHKIGAL

Dödsrikets gudinna.

## ETEMENANKI

Alltemplet i Isakra. Templet övervakas av Etemenakerordens riddare och präster. Världens alla gudar får dyrkas i Etemenanki.

## EURYALE

Gorgon som enligt tjuven Lususce vistas i grottor nära Yoh Niur invid Kargomväggen på Palamux.

## EZGELA

Skyarnas och de flygande varelsernas gudinna.

## FAA

Ålderdomligt fäste invid Gremskporten, en underjordisk passage under Eniaken i Nastrôl. Faa är Hyphererordens hemvist.

## FAM KVALVI

Gudinnan Kastykes heliga stad på Paratorna.

## FAMARULH

Stad i sydvästra Moskorien. Befolkningen har en dragning åt närmast sjuklig melankoli.

## FAMRAHJOLD

Gudinnan Kastykes enda helgon. Mest känd därför att kroppen styckades och såldes i form av relikier efter hans död.

## FANZIMLE

De vita ankornas egen stad i Ruhl på Paratorna. Befolkas till 85% av vita ankor och halvlängdsmän.

## FARSEGELS

Trakoriskt ord för trakter bortom hemön. Jfr "utomlands".

## FERROFAGERNA

En ögrupp med kraftigt magnetiska klippor väster om Palamux. Ferrofagerorna drar åt sig metaller och omöjliggör all sjöfart inom ca 4 mils avstånd. Öarna har även stor påverkan på vädret.

## FESTIVALEN I HOXOH

Förrädisk tillställning i HOXOH år 68 fO, då Nastrôls gamla adelssläkter lurades av klavykerna med löften om fred, men övermannades och avrättades.



## **FLAPSTEPP**

Sk humpadans, populär bland vita ankor i Ruhl.

## **FOKALERSLÄTTEN**

De inre partierna av Palamux som kringsluts av Kargomväggen. Fokale har ett varmt klimat pga väggens speglade effekt.

## **FONTRA CILOR**

Klavykiska rikets gamla huvudstad. Idag ligger staden till stora delar öde och har ett välförtjänt dåligt rykte.

## **FRAND**

Det heliga Kishatets födelseort. En starkt religiös trakt där bl a Joobalashersekten håller till.

## **FRIHETSSPELEN**

Den största festivalen i Tricilve, firas varje höst till minnet av den Kastykiska omvändelsen.

## **FRIMBOLE OLVI**

Lantlig hamnstad på den omåttligt bördiga Frimboliner slätten på Saphyna.

## **GAAZ ULUL**

Bergsstad på Saphyna. Öns militära centrum varifrån Korjulme och den södra slätten övervakas.

## **GALBALON**

Kraftigt bepansrat och bestyckat krigsfartyg.

## **GAOSKI AV KLOMELLIEN**

Kronolaabens konstruktör. Tyvärr förolyckades han i samband med invigningen.

## **GARGULE**

Namn på himlens starkast lysande fixstjärna.

## **GAZELA**

Synonym till Gaaz Ulul.

## **GHUMGAKK**

"Hämnaren med de svarta läpparna". En av gudinnan Inashtars mer ökända tjänare. Demonen Ghumgakk tillbes av RhabdoRanas yrkesmördare.

## **GREMSKPORTEN**

Den enda passagen mellan Nastrôl och Kargom. Gremskporten löper under Eniaken och bevakas av Hypherermunkarna i fästet Faa.

## **GRUMM**

Stad på västra Paratorna.

## **GRÅ MARESKUNK**

En av de otrevliga varelserna i Skuggornas träsk på Paratorna. Mareskunken har förmågan att ställa till kaos bland sina fienders känslor då den känner sig hotad.

## **GUDIENA**

Större stad på nordöstra Saphyna, känd för sina örtagårdar och sina kunniga drogmakare.

## **GUFFI**

By på Frimboliner slätten.

## **GUSHAR**

Gränsflod mellan Moskorien och det heliga Kishatet.

## **GWONDEL LEIGU**

Alvskogar öster om Lasemos.

## **HARLEVOLD HAKEBORST**

Hjärnan bakom Saphyni uppror på 520-talet eO. Harlevold uppfann bl a drogen zombin.

## **HELTERHEM**

Släkten Gombas familjegods i Ranz på Paratorna.

## **HESAPISKT BJÖRNSPJUT**

Storviltspjut med hullingförsedda springblad från Hesiphamassivet på Paratorna.

## **HESIPHAMASSIVET**

Bergstrakt på centrala Paratorna.

## **HIATUS NEFFRO**

Den siste och mest beryktade av "de galna Milackerna", Trinsmyras härskare under åren 220-300 eO. Neffro besegrade Klavykiska riket på Palamux och återtog Saphyna från ransarder och magiller.

## **HIERODUL**

Tempelkurtisan som praktiserar sina konster till gudarnas ära. Äldre jorisk beteckning: Nadditu.

## **HILTRE**

Ett av tvillingbergen i länet Ranz på Paratorna.



## **HIRDMAN**

Härförare direkt i rikets tjänst. Till skillnad från kondottiären som anställer sina egna legotrupper, leder hirdmannen soldater som betalas av riket.

## **HOEDJAR**

De glest folkade, östra kustlanden på Paratorna söder om Ruhl. Hoedjar lever mest av fiske och jakt. Trakten hyser något tusental sälingar (Se Monsterboken II).

## **HOXOH**

Illusionisternas stad på en ö i floden Quafachas mynning i Nastrôl. Staden hör till Nastrôl. Den är tämligen oberoende men känd som en trevlig plats med goda konstnärer.

## **HUNDFOLKET**

Något nedsättande beteckning på Paratornas urbefolkning skeckerna. Skeckerna liknas vid hundar eftersom de är fläckigt tecknade.

## **HUNDSLUKAREN**

Orchisk artist, berömd för att svälja levande djur och sedan hala fram dem igen.

## **HYMBERGOND**

Malmrik bergstrakt i västra Kark på Trinsmyra. Hymbergond införlivades år 530 eO med riket och hyser många slavgruvor.

## **HYPHERERORDEN**

Nastrôls äldsta munkorden, vars medlemmar sköter Eniaken och bevakar Gremskporten mot Kargom.

## **IARLAGAB VARGÄTAREN**

Legendarisk svartfolksledare och en stor härförare som kämpade mot hirdmannen Naramsi under Klavykiska krigen mot Kargom.

## **ILIBAURIEN**

Region på norra Paratorna. Ilibaurien är en fattig och otrevlig trakt med svårt drogmissbruk sedan Astrumal diFoldts dagar då opianderkryddan fördes till Mynd Mazuldre.

## **INASHTAR**

Trinsmyras skyddsgudinna.

## **ISAKRA**

Mycket gammal stad, grundad redan av Cruris ättlingar på norra Trinsmyra. Det mystiska alltemplet Etemenanki är ett mål för pilgrimer av många religioner. Stadens viktigaste näring är valfångst.

## **ISTERULK**

Stor och ohyggligt ful kotlettfisk som kryper längs bottnarna i Trakoriska sjön. Köttet är oätligt om det inte bereds genom syrning eller lutning. En fisk mättar tre personer under en veckas tid.

## **ITHILGROMS DÖDA TUNGA**

Utdött språk från Yndar. Ithilgroms tunga talades i kungariket Cruri tills det gick under isen. Enstaka ord lever kvar i det kargomitiska språket och i nekromantiska formler.

## **JOOBALASHERSEKTEN**

Fanatisk Shamashersekt i Frand. Joobalasher-na anser att världen och allt i den är utan mening.

## **JOODAK**

fiskehamn i Hoedjar på östra Paratorna.

## **JORI**

Det döda kejsardömet Jorpagnas språk. Jori talas i hela centrala Ereb. Kallas även allmänspråket.

## **JORPAGNA**

Det stora rike som gick under vid den Tredje Konfluxen år 598 fO. Jorpagna sträckte sig då från Kopparhavet till Trakoriska öarna.

## **KAFRILER**

Animister och dyrkare av ljusguden Tigwalvan från ön Mereld. Kafrilerna bedriver mission, samt sköter fattig- och sjukvård på Palamux och Paratorna.

## **KAKRALGUS PIKNÄSA**

Nuvarande kondottiären i Rakma.

## **KAMEST**

Hamnstad vid Coimatriflodens mynning på Paratorna. Staden är ett centrum för handel med sylvolum från trakterna runt Malossisjön.



## KAMSUN

Fjärran trakt på södra Akrogal. Bara enstaka personer i Trakorien har varit där.

## KAMSUNSK PAPIR

Skört material som sys till överdådiga engångsdräkter. Kamsunsk papper tillåter enbart sysslolöshet och är således ett tecken på stor rikedom. En dräkt av kamsunsk papper kostar 500-2000 Tr beroende på prakten.

## KAPALHT

Kungariket Ransards huvudort.

## KAPKE SLEMSÖKA

Känd zoolog och botanist i Siola på Paratorna. Speciellt intresserad av träskens fauna och flora.

## KARGOM

Ont land på norra Palamux, beryktat för nekromanti och måndyrkan. Vanligt folk i trakten lever av jakt eller i små hårt hållna feodalriken.

## KARGOMVÄGGEN

En kilometerhög, speglade klippvägg som avgränsar Fokalerslätten mot vildmarkerna i norr och väst. Väggens speglar ner solljuset i Fokale vilket orsakar regionens varma klimat.

## KARK

Södra delen av Trinsmyra. Sedan 530 eO är Kark en del av Trakoriska riket.

## KARNALD

Flottbas och fiskestad på sydöstra Paratorna. Härifrån bevakas kusten mot ransarder och pirater.

## KASTYKE

Paratornas och Trakoriska rikets skyddsgudinna.

## KATREMASS

Farkost av katamarantyp, ursprungligen från Trinsmyra.

## KAVARELL

"Sjöhästen", Ett medelstort, mycket vanligt handelsfartyg.

## KHARASMA

"Nordhavets lås". Gammal stad och borg i norra Lasemos mot gränsen till Laabne. Släkten Dunkelbrinks arvegods.

## KIARI HEKAPZO

"Den heliga vredens sund", vattnen mellan Stegos och Kishatet på Palamux.

## KIARLAKOM D'ISAKRE

Legendarisk amiral, "högste vattenvandraren", under Ganfryd Åålskalles regim på 400-talet eO.

## KIMBROG BUKFLÄNGARE

Legendarisk fäkthemästare och poet på Paratorna, känd för sin stora sadism. Omkom i en duell sedan han drogats.

## KISHATET

Se "det heliga Kishatet".

## KLAGGA

Vildland norr om Laabne på Palamoxi västkust. Sedan urminnes tider ett tillhåll för svartfolk, onda sekter m.m.

## KLASTOBREST DIMVETT

Kittelflickare från Krindenmaar på Saphyna, vilken introducerade guden Remuntras lära i världen.

## KLAVYKISKA RIKET

Trakoriska rikets föregångare på Palamux. Riket fanns åren 68 fO-480 eO. Numera är norra Moskorien och Fokale snarast lydriken under Trakorien, medan södra Moskorien annekterats av Kishatet. Namnet kommer av "klavys" = nyckel, ty de klavykiska stammar som först koloniserade Moskorien tyckte sig ha öppnat porten till ett förlovat land.

## KOPPARBERGEN

Malmrik bergskedja i Ziddisbar på södra Palamux. Bergen behärskas av dvärgar, vilka kom som slavar till det heliga Kishatet. Dvärgarna ogillar människor och speciellt präster.

## KORJULME

Pastoral trakt på norra Saphyna, känd för sina fruktodlingar.

## KORNELLA

Helig kvinna som under en missionsresa grundade staden O på fastlandet. Den heliga Kornella fick senare en uppenbarelse av havsgudinnan Anxalis, med innebörden att man inte skulle grunda fler kolonier på fastlandet.



## KLIPPKRÄLARE

Boskapsras med ödleliknande klor istället för klövar. Rasen är vanlig i bergstrakter på Palamux och Trinsmyra. Klippkrälaroxen används ofta för att dra bergsvagnar, vilket den gör med hastigheten L8 även i ojämn terräng.

## KLOCKERIN

Klassiskt musikinstrument med glas- och metallklockor på vilka man spelar med speciella fingerspröt.

## KLOMELLIEN

Rike på fastlandet, känt för sina goda hantverkare.

## KLUSENVELD GRAAM

Nuvarande Urigallu och Primus Prokurator i Soblak, Trakoriska rikets provins på Palamux.

## KNUCKEL

Kämpalek bland barboskerna i ziddisbar.

## KOMMEDIA DELL'ANCO

Populär gatuteater bland vita ankor i Ruhl.

## KONDOTTIÄR

Härförare med egna legotrupper som hyrs ut till intresserade. Trakoriska riket anlitar ofta kondottiärer.

## KRAU-KI

Kättersk stad som i urtiden flyttades av gudarna från det tropiska Yndar på andra sidan världen till Marjura. Ur Krau-ki uppstod kungariket Cruri.

## KRIMA

Stad i Kishatet på Palamux.

## KRINDENLAND

Magiskt förvanskad landsdel på norra Saphyna, vilken delvis tycks ha egna naturlagar.

## KRINDENMAAR

Hamnstad på Saphyna just söder om Krindenland.

## KRISTALLENS SEKLER

Beteckning på Klavykiska rikets storhetstid under perioden 50 fO-150 eO.

## KRONOLAABEN

Kolossal manick och skrytbygge i Tricilve, avsedd att mäta tid och underlätta astrologernas beräkningar.

## KRUZANDERVIKEN

Havsvik utanför Tricilve på Paratorna.

## KRYFFERMÅRA

Fruktat skogsgräs som gör hela Kryffersko-gen nästan helt oframkomlig genom sina slingrande rankor. Kryffermåran kallas också ormgräs och på slätten härgräs. Av torkat härgräs bereds asbast.

## KRYFFERSKOGEN

Vildskog på östra Paratorna. Hemvist för skeckfolket.

## KRYSTALOKRATERNA

Det högsta prästrådet i Kishatet. Rådet består av tretton Krystalokrater samt Shar Kishatin

## KRÅKBROMS

Irriterande jättefluga i Skuggornas träsk på Paratorna.

## KVÄSA GUMSE

Rå laglek bland barboskerna i Ziddisbar.

## LAABNE

Ödeland väster om Lasemos. Laabne förstördes av de grå eminensernas hämningslösa magi.

## LANGOCK

Vanlig grönsak på Paratorna. Ursprungligen beteckningen på skeckfolket.

## LASEMOS

Landsdel på södvästra Palamux. Lasemos var den enda civiliserade delen av Trakoriska öarna efter den Tredje Konfluxen år 598 fO. Från denna trakt har Klavykiska riket och sedan Trakoriska riket utvecklats.

## LILLA LÄDERFÉN

Oanständig drottning över astrildernas älvor i trinsmyrisk folktro. Lilla läderfén tros hålla ett vakande öga över människornas kärleksaffärer.



## LIMBES

Verksamhetsgrenar under Bodâken, rikets styrande råd. Limbes betyder lemmar och indelas i manes och podes, händer och fötter. Under dessa finns digeter och falaner, fingrar och tår.

## LIMMARSFJÄSET

Liten sjö vid Tocmerskogen på Saphyna.

## LUGAL-FUSCA

Känd stridsteoretiker från Tricilve, mest berömd för att döma ut banzikans urgamla lära.

## LUMARIA

Vild ö norr om Palamux. Bebos enligt sägnerna av kannibaler.

## LUSUSCE

Berömd tjuv och författare. Påbörjade skriften "Resbok för öarnes hieltar", men dog innan arbetet avslutades.

Han vann på sin tid stor ryktbarhet genom att i smyg knyta ihop tre av gorgonen Euryales hårormar. När gorgonen vaknade och sökte reda ut härvan med en hötjuga blev ormarna så upprörda att de bet ihjäl varandra och sina närmaste grannar. Euryale kan därför kännas igen på en skallig fläck på bakhuvudet. Många har betvivalt Lususces historia, som ska ha utspelats nära Yoh Niur på Palamux, men ingen har velat kontrollera sanningshalten.

Lususce påbörjade sin bok med ambitionen att fullständigt kartlägga Nordhavets fasor. Tyvärr blev bara två rullar skrivna innan tjuven bröt nacken. Detta hände en sorglig morgon bara för att snubbla över sin dvärgkanin, som under natten brutit sig ut ur sin bur på jakt efter rababerstjälkar, vilket den älskade över allt annat. Det antogs allmänt att någon skämtsam gud med detta nesliga öde velat näpsa Lususce för hans ljudliga skrävlande, varför kaninen fördes ända till Isakra för att offras på 'den okända maktens altare' i Etemenanki-templet.

## LUVENA

Den onda mångudinnan som tillbes på undan-gömda platser i Trakorien.

## MAGHURBAL

Kishatets näst största stad.

## MAGILRE

Kungarike på fastlandet söder om Trakoriska öarna. Skickliga diplomater med goda förbindelser till riket.

## MAGISTER

Titel på akademiskt skolad magiker.

## MAKULON NIHIVELLI

Känd radikal tänkare från Paratorna. Hans läror har haft stor betydelse för den Kastykiska omvändelsen och Trakoriska rikets utformning.

## MALOSSISJÖN

Sjö på centrala Paratorna. Stor betydelse för skeppande av skogsråvara och sylvolum.

## MANOVGA

Ö norr om Palamux, bebodd av kannibaler.

## MARACKEL

Slang för "kopparmynt". Ordet används bara som pluralform.

## MARAVELDA

Lasemosi största stad. En gång säte för Baskimer Brushanes regim. Staden är nu fattig, men har en ansedd akademi.

## MARDUK

Stormguden i trakorisk tro.

## MARDUKS RÄNNARBANA

Stormpiskat sund mellan Saphyna och Palamux.

## MARJURA

Ö långt nordväst om Trinsmyra. Trakoriska riket har ockuperat staden Arhem och svavelträskan för att utvinna svavel. Se modulen "Svavelvinter".

## MATAGDEBERGEN

Ödsligt bergsmassiv på centrala Saphyna. I bergen finns herdar och spridda svartfolksstammar.

## MAXULAF DEN FROMME

Ökänd pelarfader på femhundralet eO. Känd för att ha avrättat gott folk av rent kommersiella skäl.



## MAZMATRA

Stad vid Malossisjön på Paratorna. Centrum för skogsbruk och sylvoleumodlingar.

## MEA PLAKOLE

Stegosi huvudstad som ingen sett sedan Stegosi förmörkelse år 440 eO.

## MEA SIMIA

Gränsflod mellan Karramak och Bralorge på Paratorna.

## MELSE

Stor hamnstad på södra Paratorna. Centrum för spannmålshandel söderut.

## MELUKHA

Tropiskt rike i det fjärran södern. Nära vän och god handelspartner till trakorierna sedan "de heliga svanarnas seglats" år 0.

## MERELD

Grannö till rikets koloni Bzegusta. Mereld är en självständig, god republik av animister och elementarmagiker.

## MIASMA

Vidsträckta sumpmarker på östra Saphyna. Luften är skadlig för människor. Varje dag i Miasma minskar FYS med 1T4. Den som mis-sar ett dagligt FYS-slag drabbas av malaria, rö-ta i någon kroppsdel eller annat elände.

## MILACKE

Region på västra Trinsmyra, känd för driftiga och hätska innevånare. Trakoriska riket har trupper i trakten, men folket styr sig själva.

## MISPEL

Blåblommande buske i skogar på Saphyna, Pa-ratorna och Palamux. Buskens frön är rörliga och hakar fast på djur eller människor för att suga blod så att de kan gro. Offren får ingen minskad KP, men spelledaren bör ge något straff om man tränger in i mispelsnår med frön. Läs beskrivningen av Briors plågor.

## MOHERRA

Stad i nör-ra Karramak på Paratorna. I staden handlar ofta skecker med rikets folk.

## MORELVIDYN

Kopparhavets västra sydkust, bebodd av pirat-furstar, svarta ankor och annat löst folk. Goda sjöfarare som ibland säljer slavar i Trakorien.

## MOSKORIEN

Klavykiska rikets kärnområde på Palamux.

## MUNZGA

Kungariket Magilres huvudstad.

## MUSKARI

Den joridialekt som talas på Palamoxi slätter.

## MUSTELON

Även "vargiller". Stort mårddjur som ofta an-faller får och tamboskap, men även är farlig för människor.

## MYND MAZULDRE

Ilibauriens största stad. Ett centrum för illegal droghandel, brottslighet och allehanda elände.

## MÅNSTEN

Dyrbar sten som självlyser i takt med månens faser. Se modulen "Svavelvinter".

## NA YOH

Oas mitt på Fokalerslätten. Centrum för salt-handeln i området.

## NARAMSI

Legendarisk härförare och sedemera Klavy-kiska rikets förste kejsare.

## NARDOR BRODRANS STURSKE SINNEN

En av de fyra styrande munkordnarna i Nas-tröl.

## NASTROL

Munkstat norr om Moskorien på Palamux. Bil-dades ursprungligen för att vakta Klavykiska riket mot Kargoms barbarer.

## NOMONA VERITRAE

"Sanningens namnrullar", Shamashernas heli-ga skrift.

## NORDHAVETS LJUS

Synonym för Fontra Cilor, Klavykiska rikets gamla huvudstad.

## NOTARD

Officiell ämbetsman i rikets tjänst, bemyndigad att signera kontrakt och andra dokument så att de får laga kraft. För detta tar notarden bra be-talt.



## **OBBOLA**

Flod i Milacke på Trinsmyra.

## **OKRUZANDE**

Hamnstad på en klippö i Kruzanderviken utanför Tricilve.

## **OLJEPIL**

Träd från vilket man utvinner sylvolum. Oljepilen brukas framförallt runt Malossisjön på centrala Paratorna.

## **OORAMS SKOG**

Gränstrakt mellan Lasemos och alvskogarna Gwondel Leigû. Svartfolk från Klagga söker inte sällan plundra handelskaravaner i Oorams skog.

## **OPIANDER**

Beroendeframkallande krydda och drog som är förbjuden över hela Trakorien utom i Ilibaurien. Förstör efter långvarigt bruk såväl tarmar som hjärna.

## **ORMGRÄS**

Se Kryffermåra.

## **PALAMUX**

Den västligaste av de Trakoriska öarna.

## **PANZARKLACKEN**

Palamoxi sydspets, en stor klippa som avslutar Kopparbergens kedja.

## **PARALTRO**

Region på västra Paratorna. Känd för skeppsbygge, nötter, fårhållning. Halvlängdsmännen har många boningar i trakten.

## **PATA**

Klassiskt duellvapen från Moskorien.

## **PELARBERGEN**

Trakt med pelarformade bergsplatåer i norra Milacke på Trinsmyra.

## **PELARFADERN**

Kastykiska kyrkans överhuvud. Residerar i staden Fam Kvalvi på Paratorna.

## **PIMPERKORK**

Brännbar havsväxt som flyter iland i stor mängd på Trinsmyra. På ön kostar torkad pimperkork ungefär hälften så mycket som ved, men man kan bära dubbelt så många ransoner bränsle eftersom pimperkork är mycket lätt.

## **PIONDERMUNKARNA**

Lärd sekt inom shamashernas kyrka.

## **PISARUS**

Känd radikal tänkare från Paratorna. Hans läror har haft stor betydelse för den Kastykiska omvändelsen och Trakoriska rikets utformning.

## **PRAANZ DA KAELVE**

Beryktad fäktmästare och adelsman från Tricilve. Enligt vissa den skickligaste sabelfäktaren i Trakorien.

## **PRIMUS PROKURATOR**

Titel på Bodâkens mäktigare guvernörer i provinser farsegels Paratorna.

## **PROKURATOR**

Lägre guvernör, underställd en primus prokurator.

## **QUAFACHA**

Flod i Moskorien och södra Nastrôl.

## **RAKMA**

Den största staden i Milacke. På sin tid säte för de galna milackernas regim.

## **RANGINDRO**

Flod i södra Milacke på Trinsmyra.

## **RANSARD**

Trakoriska rikets arvförande. Se artikeln om rikets grannar.

## **RANZ**

Heligt berg i länet med samma namn på Paratorna.

## **RANZINERSEKTEN**

Munksekt som påstår sig kommunicera med berget Ranz genom att tålmodigt lyssna till dess oändligt långsamma röst.

## **RAUGON**

Glupsk, intelligent insektoid som förekommer i vattnen från Maminira me Delema söder om Melukha upp till Palamux. Raugonerna bygger flytande nästen och har sporadiskt handelsutbyte med gråalverna.

## **REMUNTRA**

Världsfrämmande gud i Trakorisk tro.



## **RHABDORANA**

Ökänd mördarsekt från Trinsmyra. Rhabdorana dyrkar gudinnan Inashtars demontjänare Ghumgakk, "hämnaren med de svarta läpparna".

## **RHAM NAKRA**

Viken utanför staden O på fastlandet.

## **RIPIGUS OXENKLÖV DA NASTROL**

Närmast helgonförklarad primus prokurator över hela Saphyna.

## **RUBAKIN**

Flod på Frimboliner slätten på Saphyna.

## **RUHL**

De vita ankornas egen provins på nordöstra Paratorna. Trakten befolkas även av många halvlängdsmän.

## **RUNG**

Otillgänglig bergstrakt på norra Trinsmyra. Rung har aldrig kuvats och bebos av ett mycket krigiskt folk nära allierat med dvärgarna. Jorden i Rung innehåller ett ämne som påverkar hjärtat. Den som varit länge i trakten riskerar därför att drabbas av hjärtsnörp då han lämnar bergen. Detta tolkar runglerna själva som att all annan mark är giftig för dem.

Då man lämnar Rung dras 1T4+X poäng från FYS, där X är antal veckors vistelse i landet men högst 15. FYS-poängen återfås därefter en i veckan upp till det normala. Den som har varit i Rung mer än ett år återfår bara hälften av FYS-poängen tills han återvänder.

## **RUNGLI**

Det svårtolkade språket i Rung.

## **S'GAHAGLY**

By bland pellarbergen norr om Milacke.

## **S'RID BE GHILE**

Den enda staden på ön Bhannavil. Centrum för den klassiska banzikan som undervisas vid flera skolor. Staden har även många goda vapensmedjor.

## **SANITHSIDER**

Nordlig ö där de blåhudade orghingarna bor. Orghingarna är enstöringar, men handlar ibland med sydligare länder.

## **SANITHSID**

Blåhudad innevånare från det nordliga Orghin.

## **SAMKARNA**

Tropisk kontinent sydväst om Ereb.

## **SAPHYNA**

Den sydligaste av de Trakoriska öarna.

## **SHAMASH**

Sanningens gud i trakorisk tro. Det heliga Kishatets gud.

## **SHAMASHS FINGER**

Glasklippa i havet nära Branyle Gannula på södra Palamux. Valfartsplats för shamasher-pilgrimer.

## **SHAR KISHATIN**

Det heliga Kishatets ledare och shamasherkyrkans högste ledare.

## **SHUKALLITUDA**

Berömd tänkare och vetenskapsman från Maravelda i Lasemos.

## **SILKESALGER**

Se algsilke

## **SILVERDECAUR (SD)**

Trakoriska rikets silvermynt.

## **SIOLA**

Stad i Paraltro på Paratorna. I Siola ligger den kejserliga arsenalen där krigsfartyg, större krigsmaskiner och annan utrustning tillverkas.

## **SIREND**

Valsångare från Isakra på Trinsmyra. Sirenderna söker genom sin sång locka in valarna till fångstmännen i fjordarna.

## **SKALLSPRÄCKARSOT**

En klassisk pest, vars smitta får offrens huvud att svälla upp tills de spricker i en svavelgul kaskad. Pesten drabbade öarna på 130-talet fO.

## **SKECKER**

Paratornas urinnevånare, ett fläckigt jägarfolk som nu har trängts undan till Kryfferskogarna och Hoedjar.



## **SKOLAST**

Akademisk titel.

## **SKOLOPOD**

Jättelik asätande tusenfoting från Rung. En skolopod kan bära trupper uppför och nerför lodräta klippor såväl som på plan mark.

## **SKRYNK**

Den storkäftade härold som avgjorde slaget "ylarnas afton" till rikets fördel år 525 eO.

## **SKUGER**

Stad i Ilibaurien på Paratorna.

## **SKUGGORNAS TRÄSK**

Ohälsosam träskmark på centrala Paratorna. Djuren i Skuggornas träsk har underliga psykiska förmågor som kan driva folk till vansinne.

## **SMICKELBRÄDE**

Populärt spel över hela Trakorien som kombinerar taktik på spelbrädet med mer våldsamma inslag.

## **SOBLAK**

Den näst största staden på Trakoriska öarna och rikets enda stad på Palamux. Centrum för politisk påverkan i området och kontakter med det heliga Kishatet. Staden är en stor utskeppningshamn för sten och handel med Kopparhavets länder.

## **SPINDELRANKA**

Människoätande växt i Skuggornas träsk på Paratorna.

## **STADEN O**

Frihandelsstad längst inne i Rahm Nakras vik på fastlandet. I staden O ska allt gå att köpa för pengar.

## **STEGOS**

Ö utanför Kishatets kust, som pga sitt förräderi mot Shamash drabbats av mörker och isole-ring.

## **STORHIRDMAN**

Ledare för rikstrupper som lyder direkt under Bodåken på särskilt betydelsefulla uppdrag eller platser.

## **SYLVOLEUM**

Olja från oljepilsträdet som renats med salt och används i lampor och brännare. Sylvolum finns i flera kvaliteer och kostar som vanlig lampolja.

## **SYNTALD**

Akademisk titel förbehållen mästare av teoretiska ämnen. Den främste inom ämnet vid varje akademi kallas storsyntald, medan mindre vetande kallas skolaster.

## **TETRODERKARP**

Oerhört läcker fisk från Trakoriska sjön, men dess inälvor är ett ofelbart dödligt gift. Man kan inte rena giftet, men inälvorna kan kanske smygas ner i fiskrätter utan att märkas.

## **THIMASSERGAPET**

Havsbukt mellan Ziddisbar och Lasemos. Enligt gamla rykten ska Thimassergapet vara bottenlöst och ha en förbindelse med urhavet.

## **TIAMAT**

Den kvinnliga urgudinnan eller urvarelsen. Egentligen det tillstånd av kaos ur vilket världen skapades.

## **TIAMATS TVENAD**

Ålderdomlig sång som beskriver hur Tiamats kaos klövs av skaparguden. Av hälfterna skapades världen och motvärlden.

## **TIGWALVAN**

Ljusbuden från Mereld. Dyrkas av kafrilersekten.

## **TIGOLD**

Hamnstad till Gudiena på Saphyna. Sjötrafiken mellan Tigöld och Melse på Paratorna är mycket livlig.

## **TOCMERSKOGEN**

Urskog på östra Saphyna. Skogen bebos av skygga sagoväsen men är mycket svårframkomlig och skys av folket i byarna.

## **TOLGULD**

Jättekrigare från Urma på Palamux.

## **TORILIA**

Trakoriska rikets sydligaste handelsbas på västra Ereby.



## **TRAKIN (TR)**

Guldmynt i Trakorien kallas trakiner (Tr).

## **TRAKORISKA RIKET**

Det rike som för närvarande dominerar öarna i nordhavet. Namnet kommer av "traekor", som betyder "att andas fritt".

## **TRICILVE**

Trakoriska rikets huvudstad på Paratorna.

## **TRINSMYRA**

Den nordligaste av de Trakoriska öarna.

## **TROCUSPA**

Stridsguden i trakorisk tro.

## **TROSSGOSSE**

Yngling som sitter på de tunga moskoriska stridsvagnarna och bevakar de studsande draggarna så att dessa ej fastnar eller trasslar ihop sig. Stridsvagnsförarna börjar alltid sin bana som trossgossar.

## **TRYBRA**

Hamnstad i västra Moskorien.

## **TRÄDSKNUSARNE**

Trädälskande sekt i skogarna runt Malossisjöns stränder. Trädsknusarne vaktar skogarna mot inväxt av kryffermåra.

## **UELGERIC**

Måttlöshetens gud i trakorisk tro.

## **URMA**

Självständig, mindre stat på centrala Palamux. Befolkas av människor och tolgulder.

## **VALLIMAN**

Den yngre av de två solgudarna. Hans äldre bror Drigel har spärrat in Valliman i underjorden där han tvingas släpa solen genom grottorna från väster till öster varje natt.

## **VALLIMANS SKOG**

Poem som beskriver Vallimans födelse och förärv.

## **VILDELD**

Vätska som flammar upp då den stöter på vattnen. Vildelden är en bevarad trinsmyrisk hemlighet som nyttjas vid sjöslag mot Klavykiska och Trakoriska rikena.

## **VINDENS ÄNGAR**

Öde hedlandskap på sydvästra Palamux. Vallfartsort för Remuntradyrkare.

## **VOAG ASPEDE**

Den döda ruinstaden i Laabne, en gång de grå eminensernas förtrollade stad. Idag hemsöks Voag Aspede av svartfolk och vålnader.

## **VOX RANZINA**

Ranzinersektens heliga bok, där medlemmarna tecknar ner berget Ranz' visa ord.

## **VULFERVEDEN**

Skog i norra Kark och tillflyktsort för ett vargmannarrike som leds av vargkvinnan Ao'ya — "onda bettet".

## **VUMBRA**

Tidigare Åålskallarnas huvudstad på Trinsmyra. Vumbra annekterades samtidigt med övriga Kark av Trakoriska riket år 530 eO. Staden har en stor garnison och skeppar ut metaller från gruvorna i Hymbergondbergen.

## **WODDAM**

I sägnerna ett förhistoriskt rike av demondyrkare på centrala Palamux. Guden Marduk ska så ha förtretats på woddamiterna att han kastade ett jättelikt eldklot på dem, och därmed skapade Fokalerslätten och Kargomväggen.

## **YLARNAS AFTON**

Ett klassiskt slag mellan saphyner och paratornier på Gudienerslätten år 525 eO.

## **YOH**

Fokales gamla heliga stad invid Kargomväggen. Idag ligger Yoh öde och kallas "Yoh niur" — det öde och tomma Yoh.

## **ZAROFLAS**

Stor hamnstad på västra Paratorna.

## **ZEPELOND**

Varmluftsskepp för bekväm transport av rikt folk över Paratorna. Zepelonden dras framåt av flygande djur.

## **ZIDDISBAR**

Palamoxi sydliga udde.



## **ZIDDISGRANIT**

Grönaktig, vacker granit från Ziddisbar. Stor handelsvara från trakten.

## **ZIGGURAT**

Trappstegstempel. Mest berömd är zigguraten i Fontra Cilor, varifrån stjärnskådarna gör sina iakttagelser.

## **ZOMBIN**

Dövande dryck från Saphyna. Zombin används mot vissa sjukdomar och för att hålla farliga brottslingar lugna. Se även modulen "Svavelvinter".

## **ZYMB**

Flod i Ruhl på Paratorna. Runt floden odlar de vita ankorna grodor och växter som torkas till föda åt släktingar på öarna.

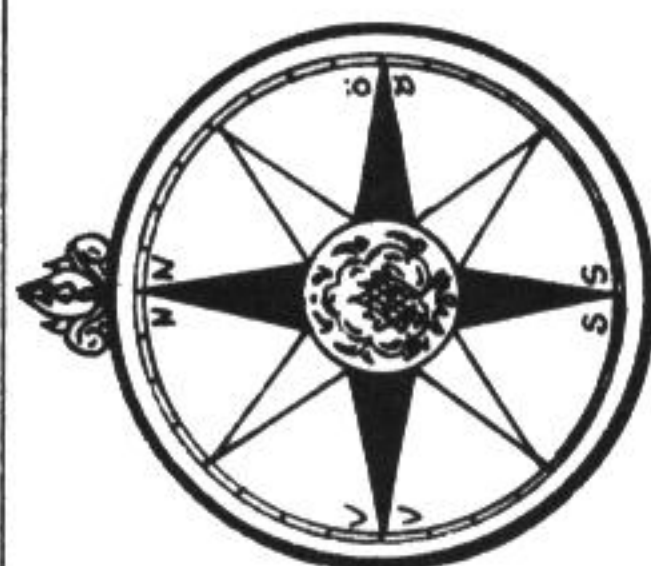
## **ÅÅLSKALLARNA**

Den sista kungaätten på Trinsmyra. Åålskallarna lever fortfarande i Rung varifrån de gör motstånd mot de trakoriska angriparna.

## **ÖRNHYLLAN**

Torg i HOXOH, öppet mot havet i öster. På Örnhyllan spelas "Det gamla havet", ett evigt pågående musikverk.





TRAKORIEN, Sjöhandel

PALAMUX

HOXOH-Rakma  
2 dygn

Siola-  
Vumbra  
3 dygn

PARATORNA

Soblak-Okruzande  
5 dygn

SAPHYMA

= Handelsvägar



Frimbole Olvi-Scaden 0 11 dygn

Frimbole Olvi-Bzegusca 7 dygn

Tigöld-  
Mälise  
1,5 dygn

Örtzera-  
droger

Jordbruks-  
produkter  
mest vete

Järn o.  
Hudlar

Jordbruks-  
produkter  
mest  
långacker

Asbast

Sylvoleum

Torkade  
Grödar

Lili och  
ylletyger

Trä, sten o.  
järnarbeten

Ziädis-  
gramit

Koppar

Väpen

Läder-  
arbeten

Salt

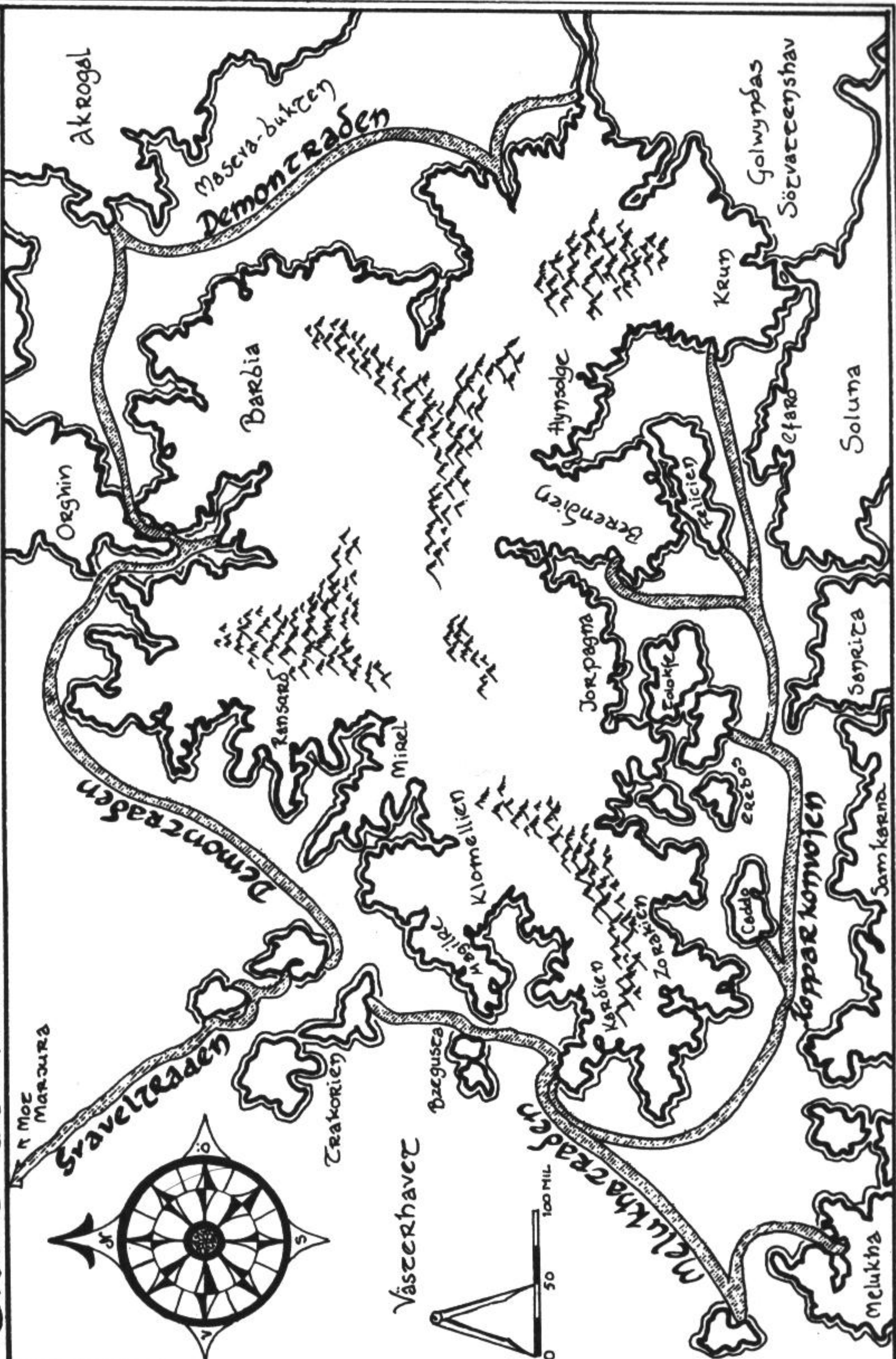
Svavel  
(från Marjura)

TRINSMYRA

Metaller  
o. smide



# Krebs Sjöhandelstrader









Ormlöpan

# TRAKORIEN

Rikets Gränser



0 100 200 300  
KILOMETER



Nordrammen

Trakoriska  
Sjön

Stegos  
Kishatet



Sidensjön

Krindenland

SAPHYRA

Gaz Ulul  
Saphyna  
Tig Eld  
Gudiäna  
Frimbale  
Olvi

Rubakins vik

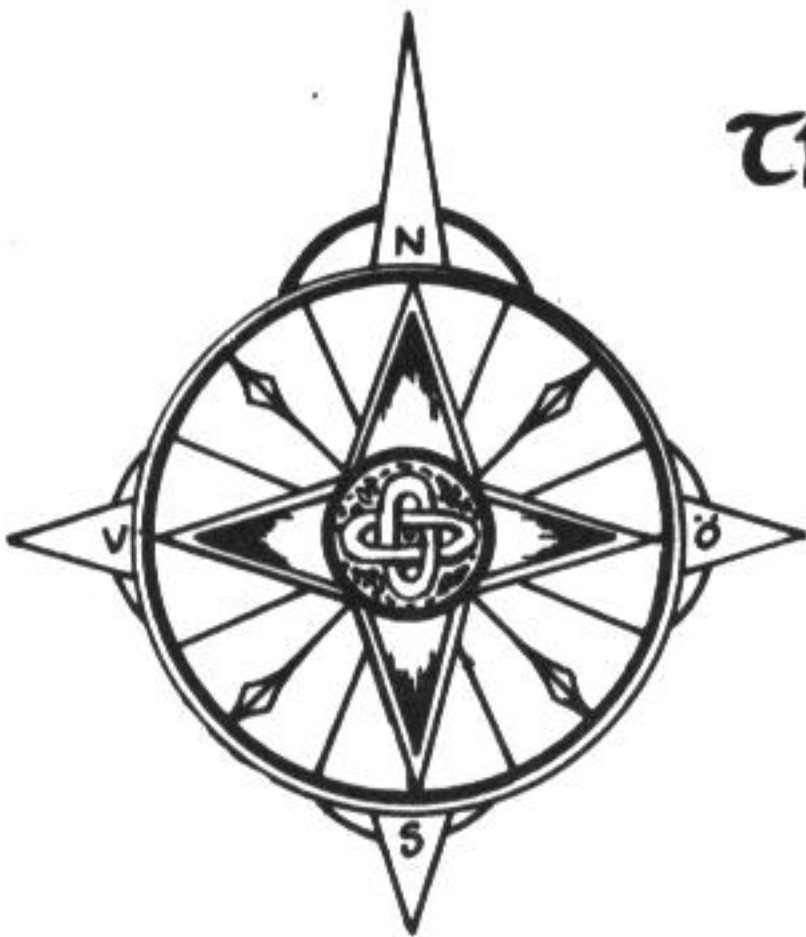
Saphyner sundet





1 MARJURA

VÄSTERHAVET



0 25 50 75 100 MIL

BACTULGE

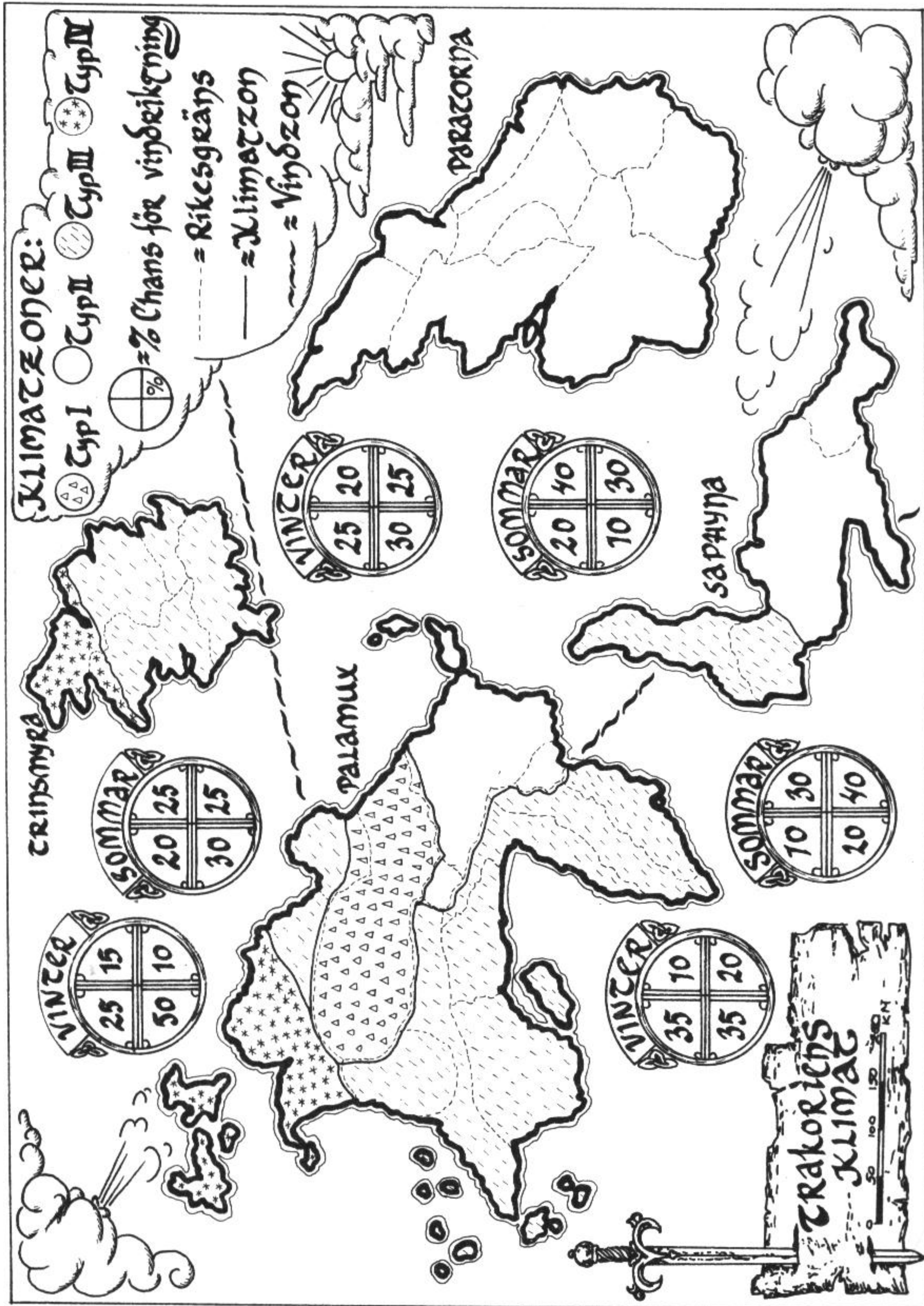
VÄSTERHAVET













**ÄVENTYRSSPEL'S**

# TRAKORIEN

**EN ÄVENTYRSMODUL I EREB ALTOR**



en trakt som kallas Hiltre griper om tvenne berg. Vi seglade till en början nära det heliga berget Ranz som skjuter upp ur Malossisjöns bortre vatten. Flera tempel skymtade längs sluttningarna, alla byggda i en mycket säregen trattform ut från berget. Klamender Gomba berättade att munkarna i dessa tempel tillhör Ranzinersekten. Ranzinerna tror att berget talar stora ord till dem, men så långsamt att ingen vanlig människa uppfattar vad stenen säger.

Trakorien är en bok som beskriver landet Trakorien, dess invånare, traditioner, sedvänjor, djurliv och politik. Den består av två sektioner och en färgkarta över landets fyra öar.

Den första sektionen är en reseskildring och är avsedd för både spelare och spelledare. Där får man följa munken Brior på hans vandringar genom det märkliga landet.

Den andra sektionen innehåller artiklar om olika ämnen och ska endast läsas av spelledaren. Där kan man finna speldata över djurlivet, beskrivningar av det politiska systemet, handelsrutter, klimat och mycket annat. Beskrivningarna kompletteras med kartor och illustrationer.



Art. nr 02-501  
ISBN 91-7898-051-8



